LET'S MAKE ★ CHARACTER [レッツ メイク キャラクター]

CGイラストテクニック

vol.8

Illustration and Explanation
by booota

イラスト&解説
ぶーた



SAI / CLIP STUDIO PAINTテクニック徹底解説

メインはSAI、仕上げに、CLIP STUDIO PAINTを使い、
基本的な描き方に加え、効果的な光の描写と柔らかな
色使いで、物語性のあるイラストの表現方法を大公開!

Let's Make ★ Character [レッツ メイク キャラクター]

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by booota

vol.8



BNN

はじめに

『Let's Make ★ Character CGイラストテクニック vol.8』をお手に取っていただき、誠にありがとうございます。

私のイラストを見てデジタルイラストに興味を持っていただけたり、少しでも私のイラスト制作過程を知りたいと思っていただけたなら大変幸いです。

メイキング解説や制作過程の動画撮影などは今まで何度かさせていただいたことがありますが、日々色々なことを学んだり悩みながら制作手順も自然と変化しています。今回はその一例のご紹介ということになりますが、メイキングとしては本書がひとつの区切り、集大成となるよう、現状でお伝えできる全てを詰め込むつもりで取り組みました。

イラストの描き方に正解や不正解はありません。人それぞれのやり方があり自由なものです。なので、本書に書かれたことを全て再現したり理解する必要はありません。この手順にとらわれすぎず、いいと思ったものがあれば取り入れていただけたらと思います。自分が「いい」と思う、「好き」だと感じるという感覚や、表現したいものを自分で選択することを大事にしてほしいです。

イラストレーターとしてお仕事をいただくようになってから4年程が経ちますが、まだまだ修行・勉強の日々です。至らぬ点も多いかと思いますが、これからイラストを描きたいと思っている方のお力に少しでもなれたら幸いです。

2015年3月　ぶーた

Contents





作業環境と制作工程について

作業環境

OS　　　：Windows7 64bit
CPU　　 ：Intel Core i7
メモリ　：16GB
HDD　　 ：3TB
タブレット：Wacom Cintiq 24HD touch

使用ソフト

SAI
CLIP STUDIO PAINT PRO
Adobe Photoshop CS6
（本書では使用していません）

作業工程

イラストの制作には24HDの液晶ペンタブレットを使用していますが、サブモニターとして通常のモニターも使っています。主に制作に必要な資料を表示していたり、好きなアニメや映画を流していたりします。また、モニターによって見える色が違うので、液晶ペンタブレット上と通常のモニター上で色味の確認をこまめに行い、バランスを見ながら色を塗っていきます。
液晶ペンタブレットについてですが、私はイラストレーターとしてお仕事をいただき始めてから4年程が経つのですが、そのうち最初の2年間は板型のペンタブレットで作業をしていました。液晶ペンタブレットにした今は、その描きやすさなどが分かりますが、板型のペンタブレットを使っていたときに、特に不便さを感じたことはありません。
ですので、これからデジタルでのイラスト制作環境を整える予定のある方は、まずは手の届きやすい板型のペンタブレットからツール類を揃えていっても十分だと思います。

Chapter. 01

SAIで線画と色分け



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By booota

Chapter.
01

SAIで線画と色分け

Chapter.01ではSAIを使って、キャラクターメインのイラストについて、ラフから下描き、清書を行い、線画を仕上げる工程と、着彩前の準備としてパーツごとの色分けの工程、全体的な配色を決める工程を説明します。配色の工程では、色の選び方についても説明しています。

ラフの作成

01

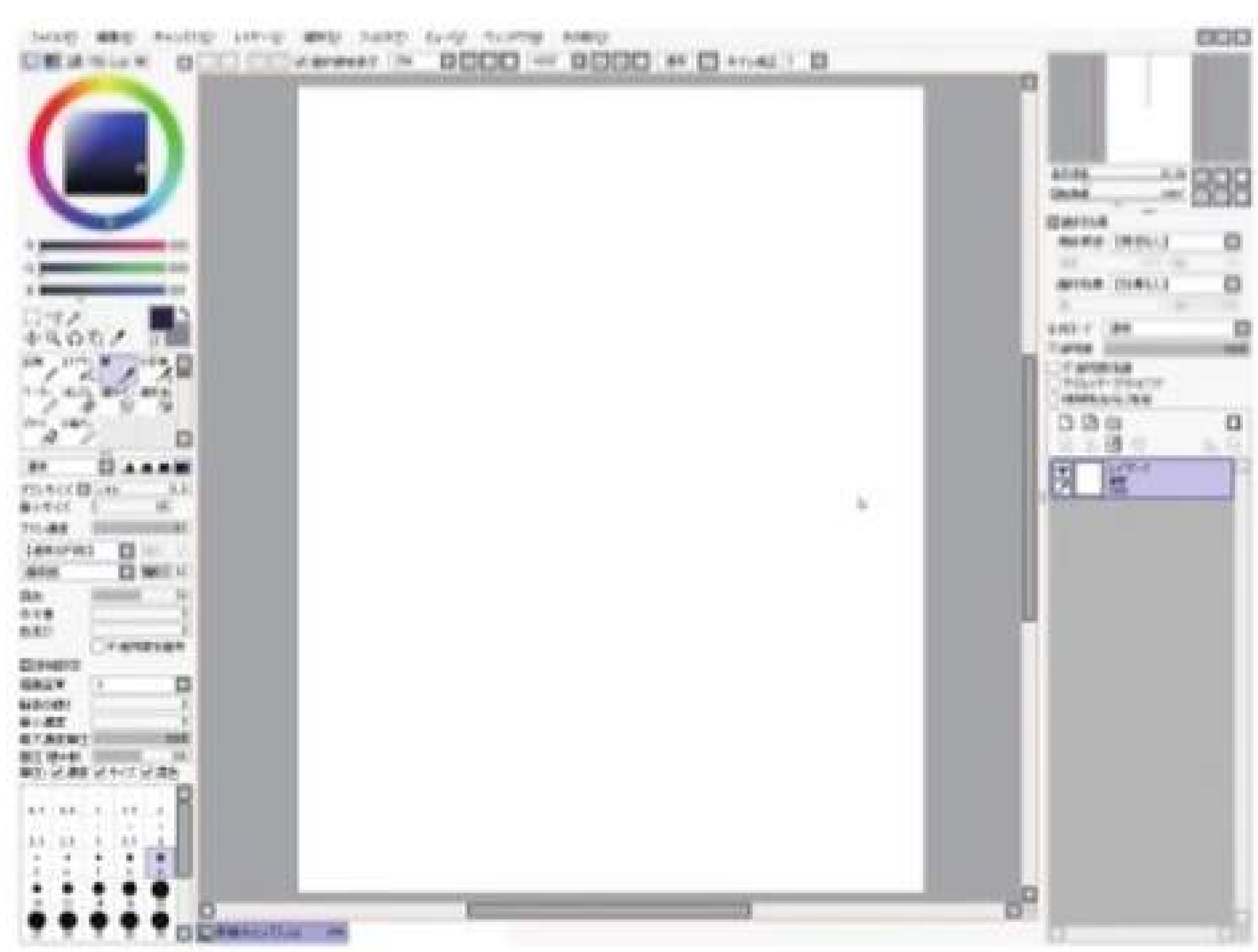
SAIを開き、新規キャンバスを作成します。今回は印刷物なので、242×188(mm)の解像度350dpiと大きなサイズに設定していますが、WEB上のみで使用するイラストであれば、解像度72～100dpi程度でも問題ありません。大きなサイズのイラストを描くことは、労力もPCへの負担もなかなかなものなので、はじめのうちは小さいサイズからスタートするといいと思います。

①「ファイル」メニュー→「新規キャンバス」を選択します





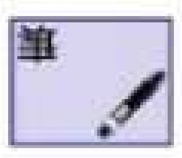
②開いた「新規キャンバス作成」パネルの「既定のサイズ」を「B5-350dpi(JIS)」にすると、「幅」と「高さ」にB5サイズの数値が入力されるので、今回のサイズに合わせて数値を入力し直しました。最後に「ファイル名」を入力して「OK」ボタンを押しました



③新規キャンバスが作成され、レイヤーが一枚作られている状態です

02

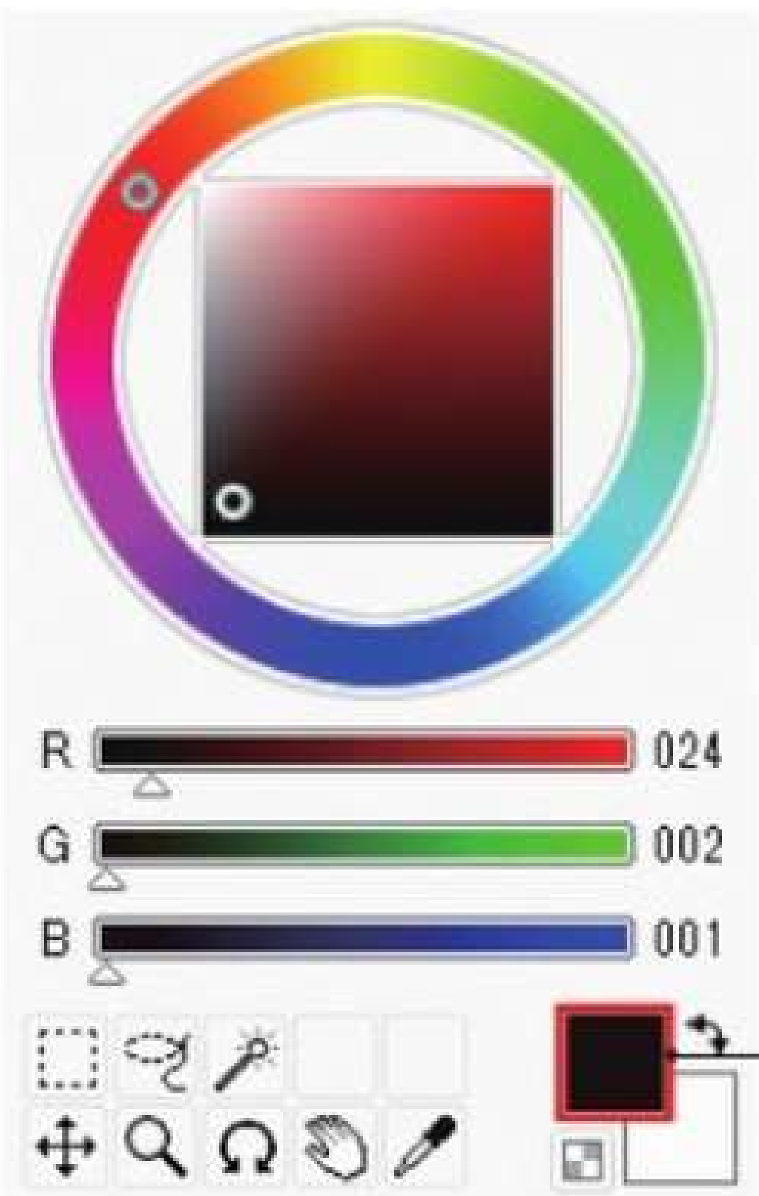
構図を決めます。今回はキャラクター単体をメインにしたイラストを描こうと思います。ラフはブラシも色も、何を使っても大丈夫です。全身が収まるようなポーズにしようとざっくりアタリをとります。



①「筆」ツールを選択



②ブラシサイズは「12」を選択



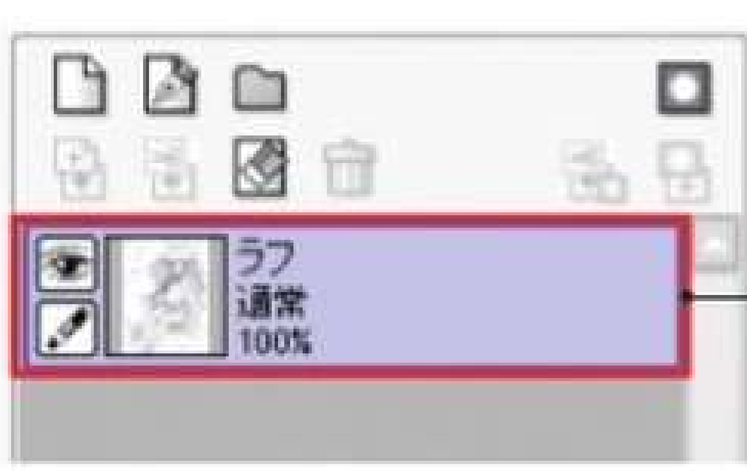
③描画色を選択しました。このとき選択する色は、真っ黒にならないようにします



④ざっくりとしたアタリをとりました

03

背景はシンプルだけど彩りが綺麗にまとまるような柄ものにしよう、とイメージしながら全体を描き込んでいき、ラフをおこしました。

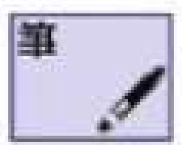


②レイヤー名を「ラフ」に変更しました



①全体のラフをおこしました

04 着彩用の色ラフレイヤーを作ります。「ラフ」レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、仮の色をざっくりと置いていきます。色の選び方についても解説をしていく予定なので、この段階での色ラフは暫定的なものとしてあまり深く考えずに色を置きました。

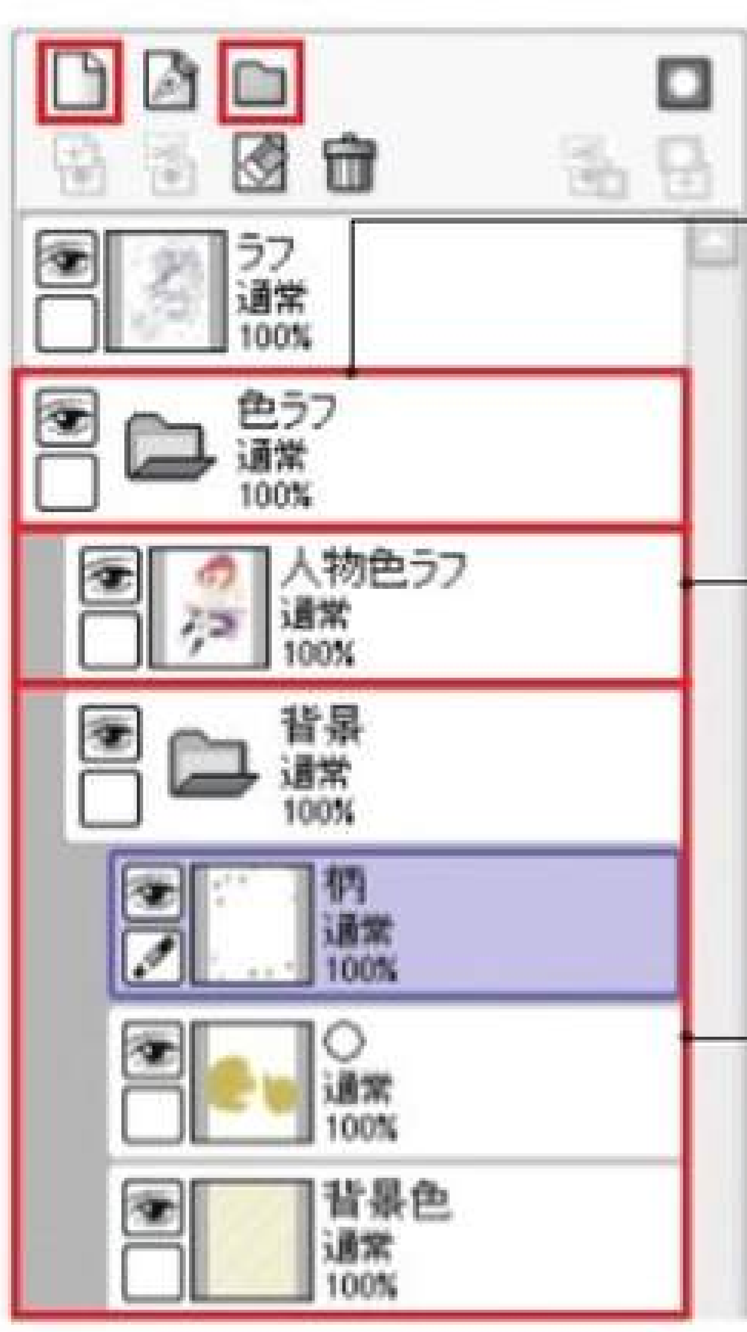


①「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは、50〜100程度のサイズで適宜変更しました。イメージ作りの段階なので、ブラシは何を使ってもかまいません



②着彩用のラフが完成しました。レイヤー名を「人物色ラフ」としました

05 あとで色を調整する可能性があるので、背景のラフのみ少し細かくレイヤーを分けた状態でセットにしておきます。



①「レイヤーセットの新規作成」をクリックし、新規レイヤーセットを作成し、名前を「色ラフ」としました

②「人物色ラフ」レイヤーを「色ラフ」レイヤーセットに配置しました

③「通常レイヤーの新規作成」をクリックし、背景ラフを小分けにした「柄」「○」「背景色」レイヤーをそれぞれ塗ったら、「背景」レイヤーセットを作って配置しました



④左上から、今回描いた「柄」「○」「背景色」レイヤーです

下描きの作成

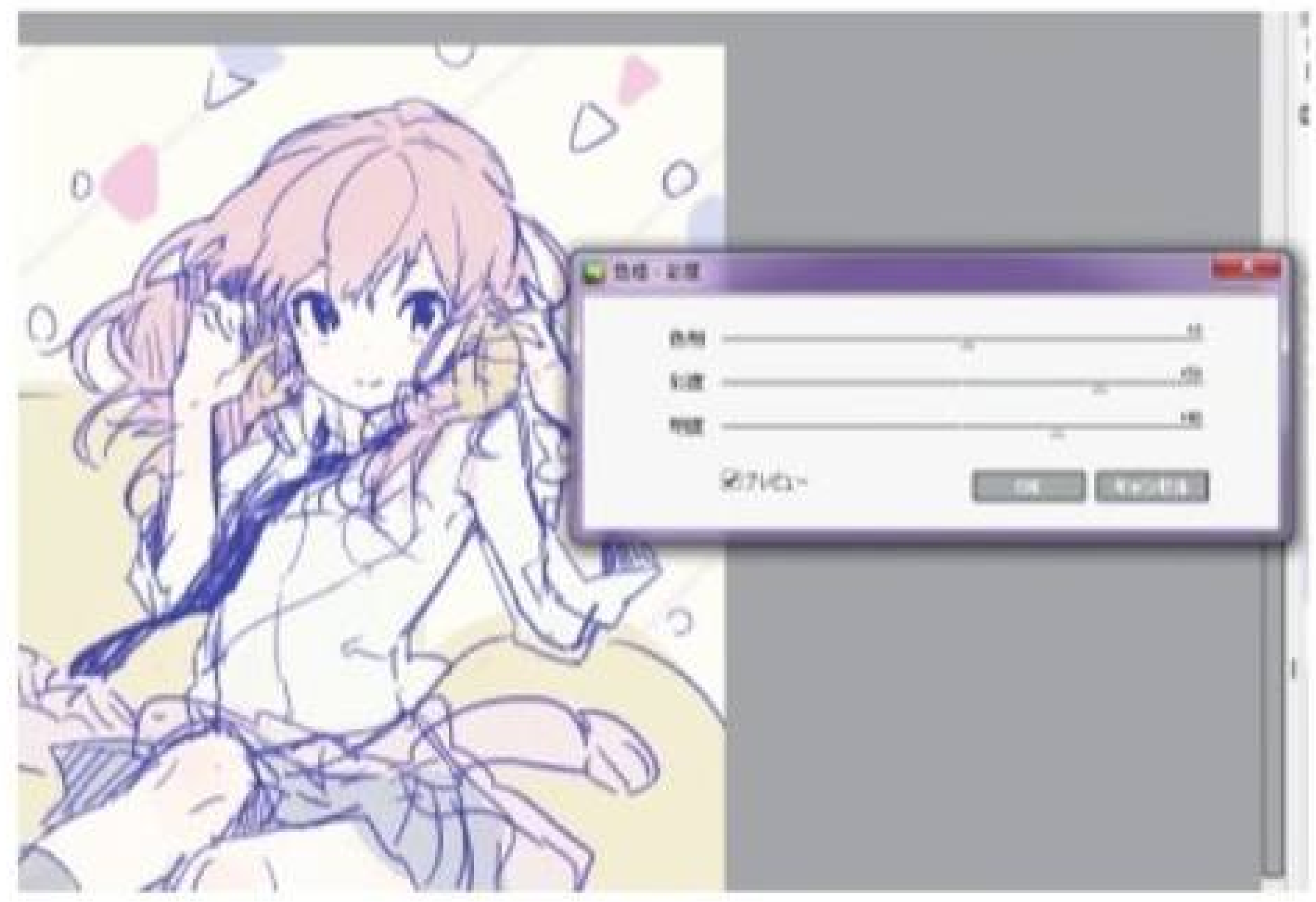
01 ラフをもとに下描きに入ります。「色ラフ」レイヤーセットの不透明度を下げ、「ラフ」レイヤーの色を明るい色に変更しました。



①「色ラフ」レイヤーセットを選択し、不透明度を「20%」にしました

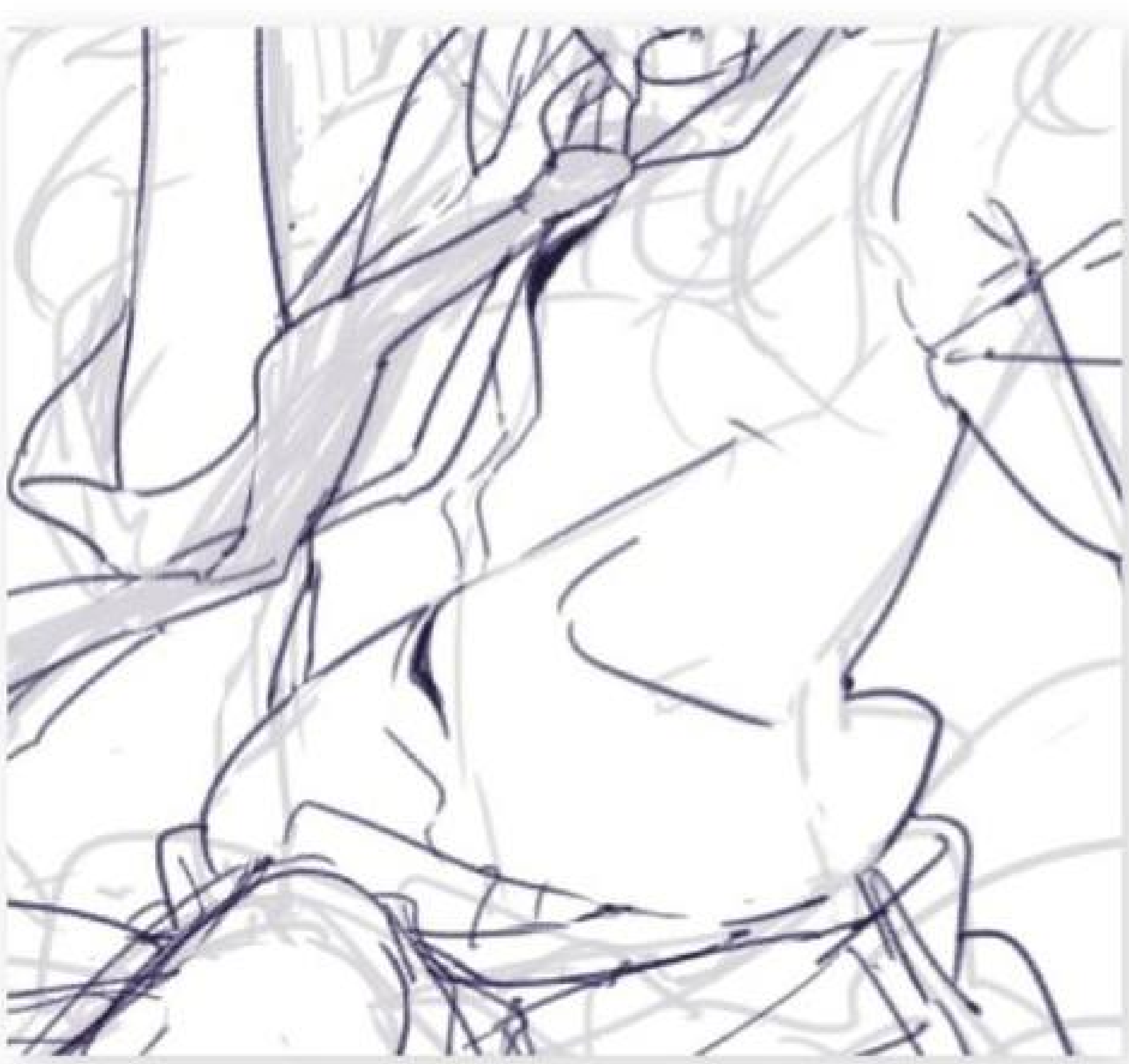


②「ラフ」レイヤーを選択し、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択します



③開いた「色相・彩度」パネルで、「ラフ」レイヤーの色が明るくなるように調整しました

02 ここでラフ線の色を変える理由は、もとの黒っぽい色の線のまま不透明度を下げるだけでは、上から同じような色で下描きもしくは線画を引く作業をするときに、ラフとの区別がつきにくいからです。



もとのラフ線の色で不透明度を下げた場合

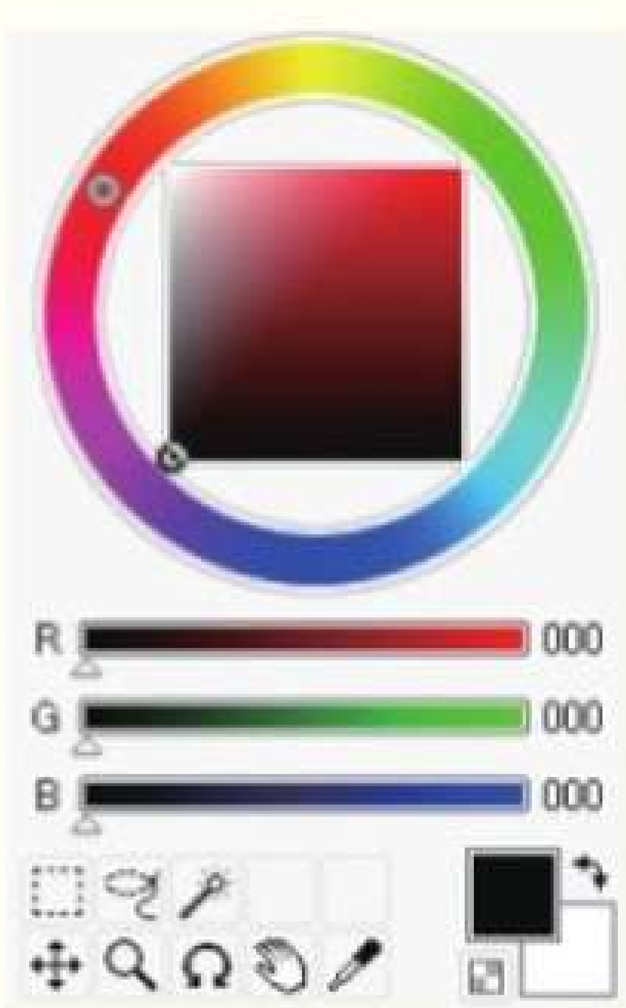


「色相・彩度」を使ってラフ線の色自体を変えた場合

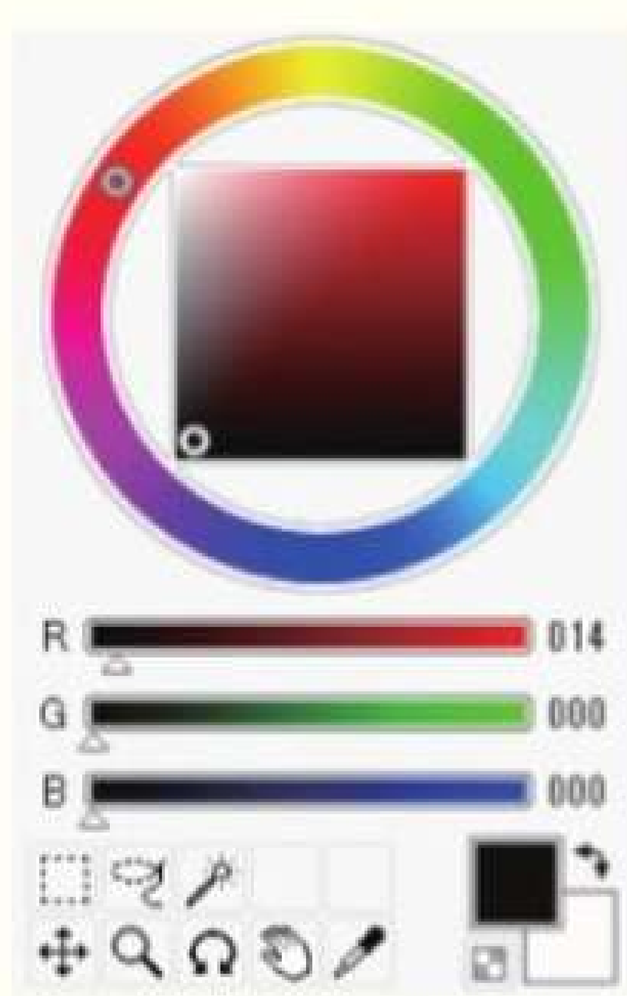
TECHNIQUES

色の変更

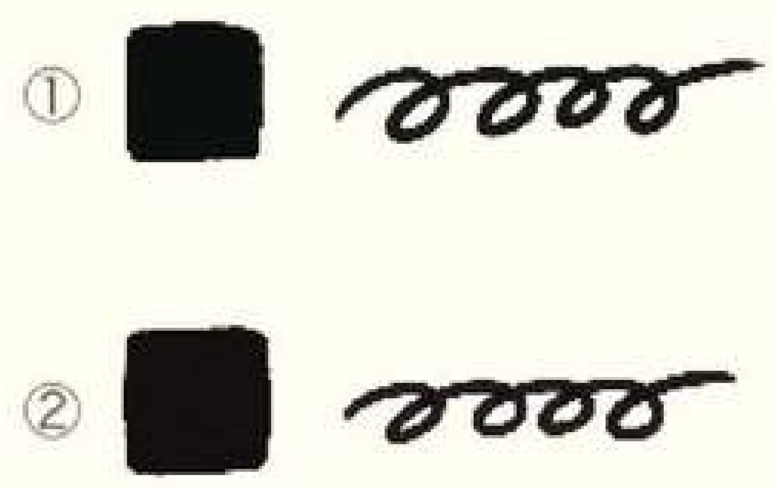
ラフを描くときに、「色もブラシも何を使っても大丈夫」としていましたが、色だけは「真っ黒にならないように」と書き添えました。これは、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度(Ctrl+U)」を使って色の変更をする際は、彩度を含んだ色でなければ変更できないからです(他の方法を使えば変えることは可能ですが)。
彩度を含まない色(無彩色)は白と黒、その間のグレーを指します。彩度が「0」の黒と、それに少しだけ赤みを含んだ色とで色相・彩度の変更を試してみると、図のように赤みを含んだ下の色(②)では彩度・明度・色相全てにおいて変更することができますが、上の黒(①)では明度以外は変化しません。
有彩色から無彩色への変更はすぐにできるので、カラーイラストにおいて色を選ぶ際は、基本的に少しでも彩度を含んだ色を選んでおくと何かと便利です。



①無彩色の黒

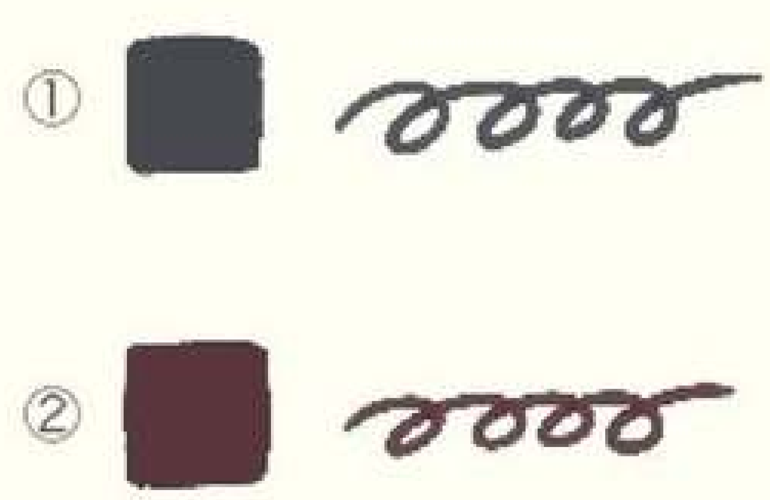


②赤みを含んだ黒

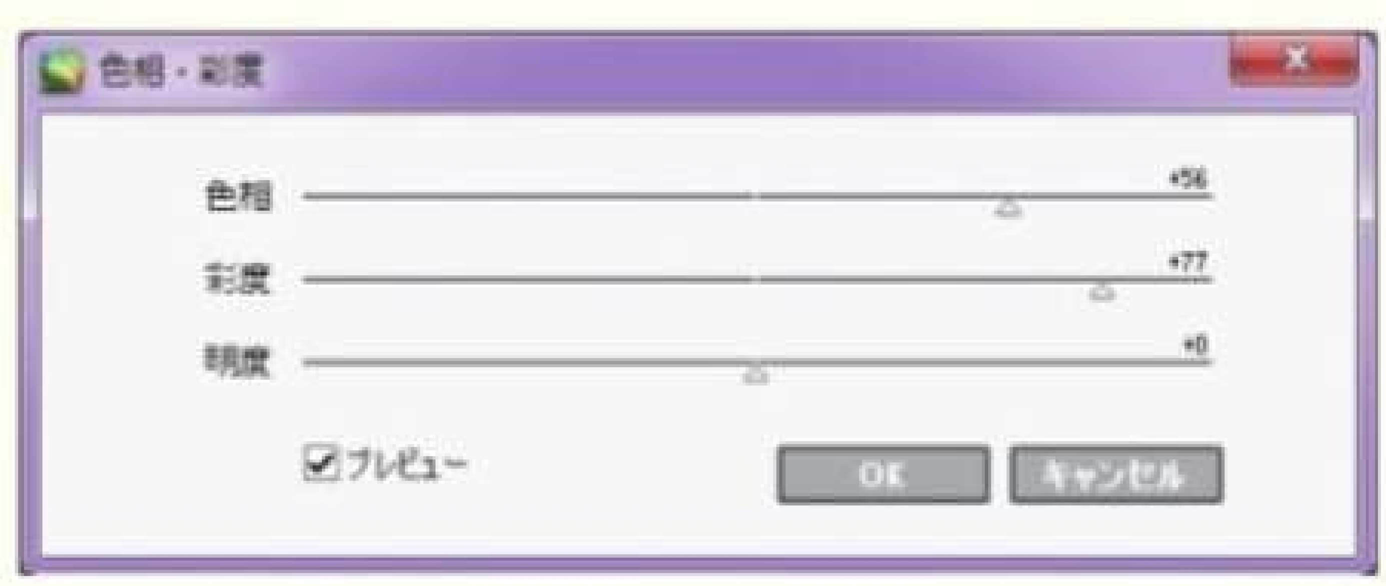


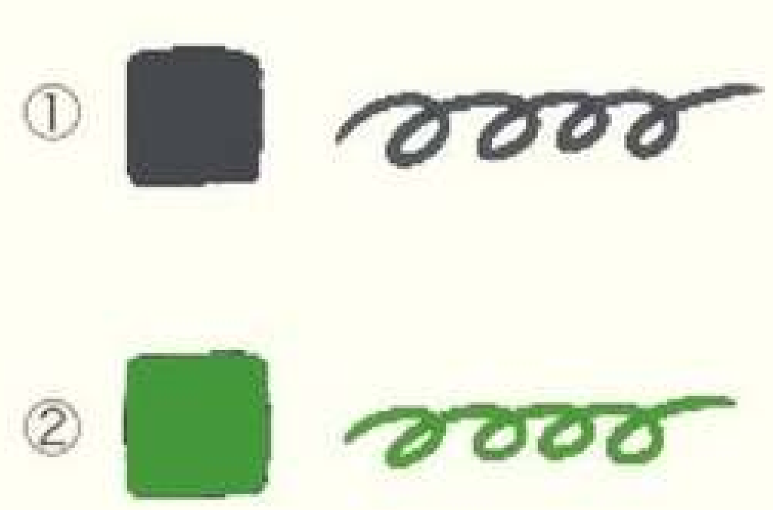
「色相・彩度」フィルタをかける前の状態





「色相・彩度」フィルタで、彩度と明度を調整





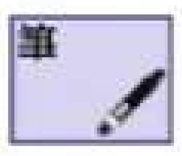
さらに「色相・彩度」フィルタで、色相と彩度を調整

03 体のラインの下描きをします。新規レイヤーを作り、おおまかな体のラインを描いていきます。ここは体の向きや角度、間接の位置などがどうなっているのか自分で理解するための工程です。ここで使うブラシは、特殊なものではありませんが、線画のときも同じブラシを使います。



①新規レイヤーを作成し、名前を「体ライン」としました

②「ラフ」レイヤーの不透明度を「16%」にしました



③「筆」ツールを選択し、描画色は濃いめのブルーを選択しています



④「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「14」にしました

⑤ブラシ濃度を「88」に、テクスチャを「画用紙」、強さを「62」に、混色を「43」に設定しました

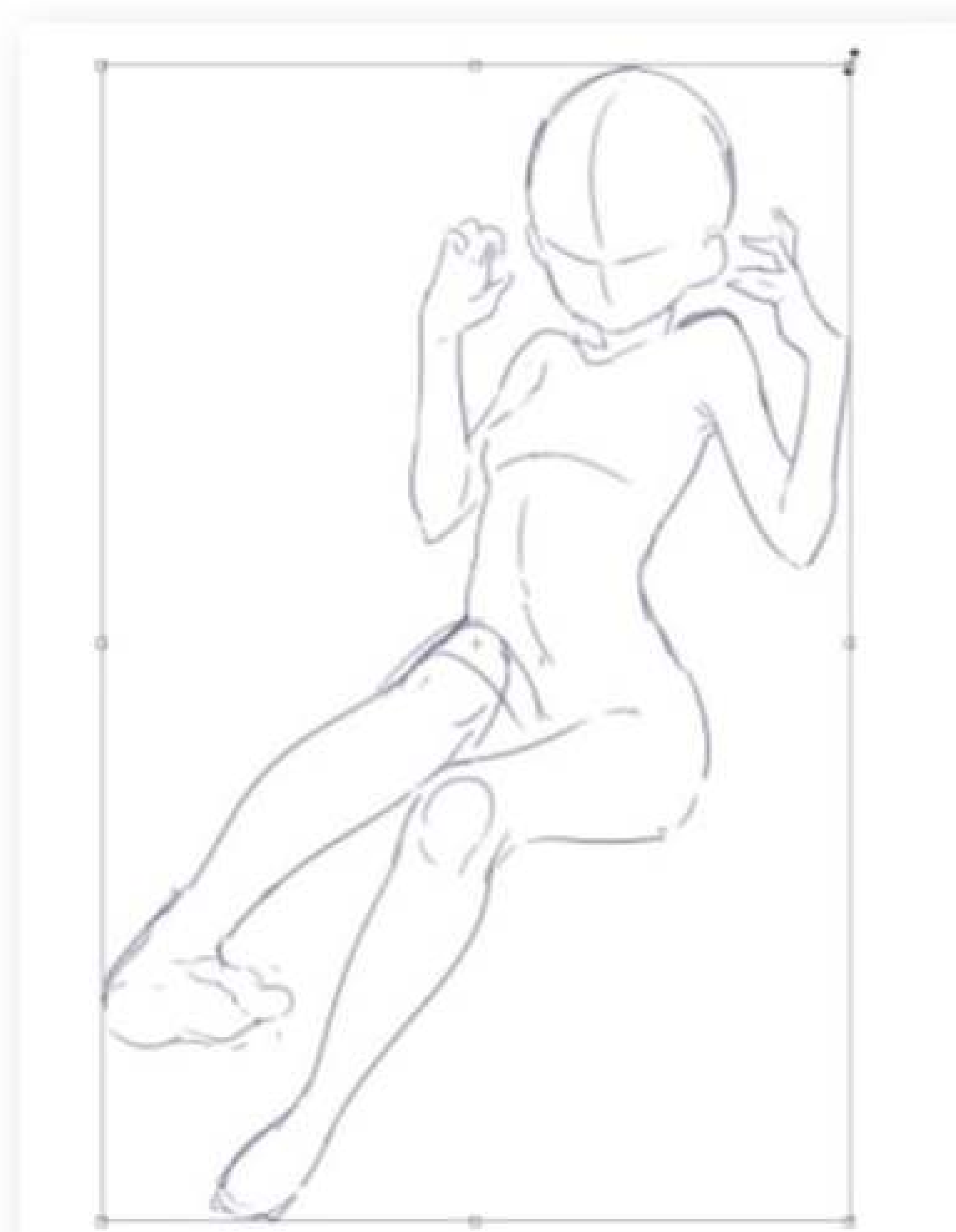


⑥「体ライン」レイヤーにボディラインを下描きしました

04 足元が見切れていたので、縮小して少し上に移動させます。



①「体ライン」レイヤーを選択したまま、「レイヤー」メニュー→「自由変形」を選択します



②Shiftキーを押しながら全体的に縮小します。位置は、「自由変形」が効いている間は、そのまま移動できます

05 顔の下描きをします。先ほど描いた体のラインも色を変えて薄く表示しました。下描きとはいえ、次の工程にひびく大事な作業です。頭部の形をしっかりとって、顔のパーツを描いていきます。実はラフを描いた時期からかなり時間が空いてしまっていたので、ラフと大分違う表情になってしまいました…（汗）



②「体ライン」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「顔」レイヤーとしました

①「人物下書き」レイヤーセットを作成し、その中に、「ラフ」「体ライン」レイヤーを移動し、不透明度を下げました



③「ラフ」レイヤーも色を変えて、先ほどと同じブラシで顔の下描きをしました

06 上半身の服と体の下描きをします。体は服から出ている部分を、「体ライン」レイヤーの線を参考に、服は「ラフ」レイヤーの線を参考にしつつ描いていきます。シャツなどは、少し大袈裟に動きをつけています。



①「人物下書き」レイヤーセットの中に、「服」レイヤーを作成しました



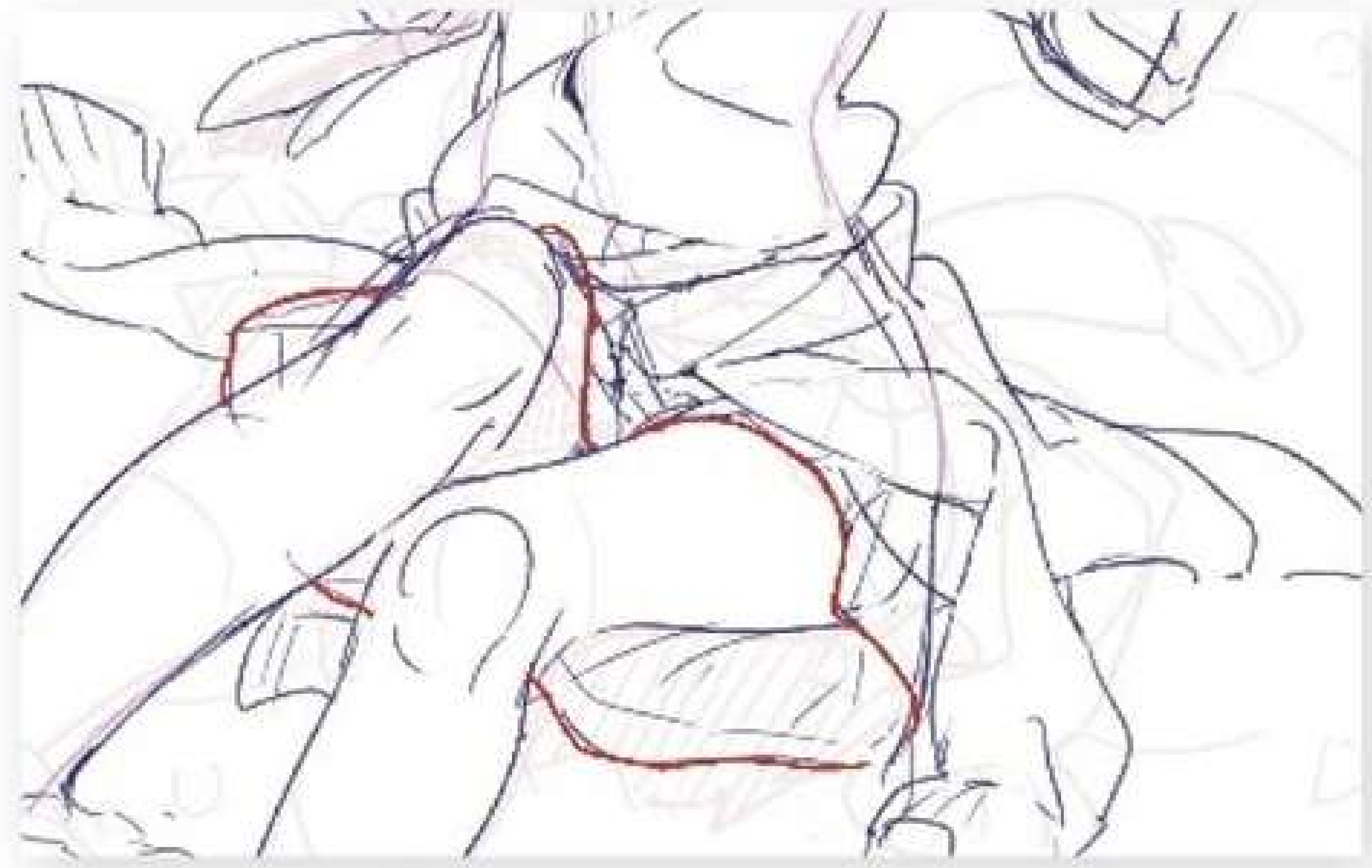
②同じブラシで上半身の服と体の下描きをしました

07

下半身の服と体の下描きをします。スカートはまだプリーツなどはあまり気にせず、裾の動きだけ決めておきます。



同じ「服」レイヤーに同じブラシで下半身の服と体の下描きをしました



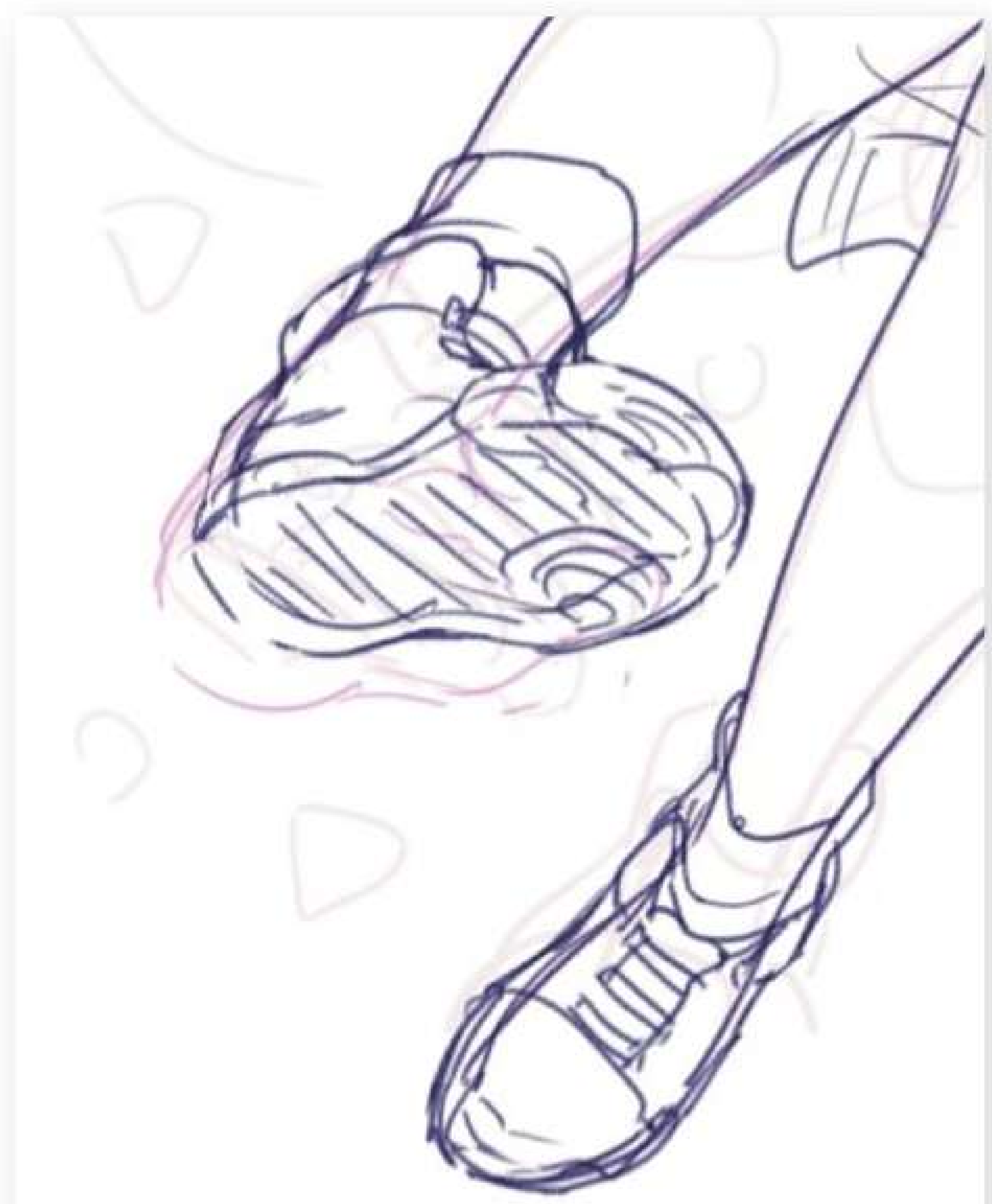
赤いラインがスカートの裾になります

08

靴の下描きをします。靴は足の形を意識して描きます。靴の裏についてもちゃんと描いておきます。



①「人物下書き」レイヤーセットの中に、「靴」レイヤーを作成しました



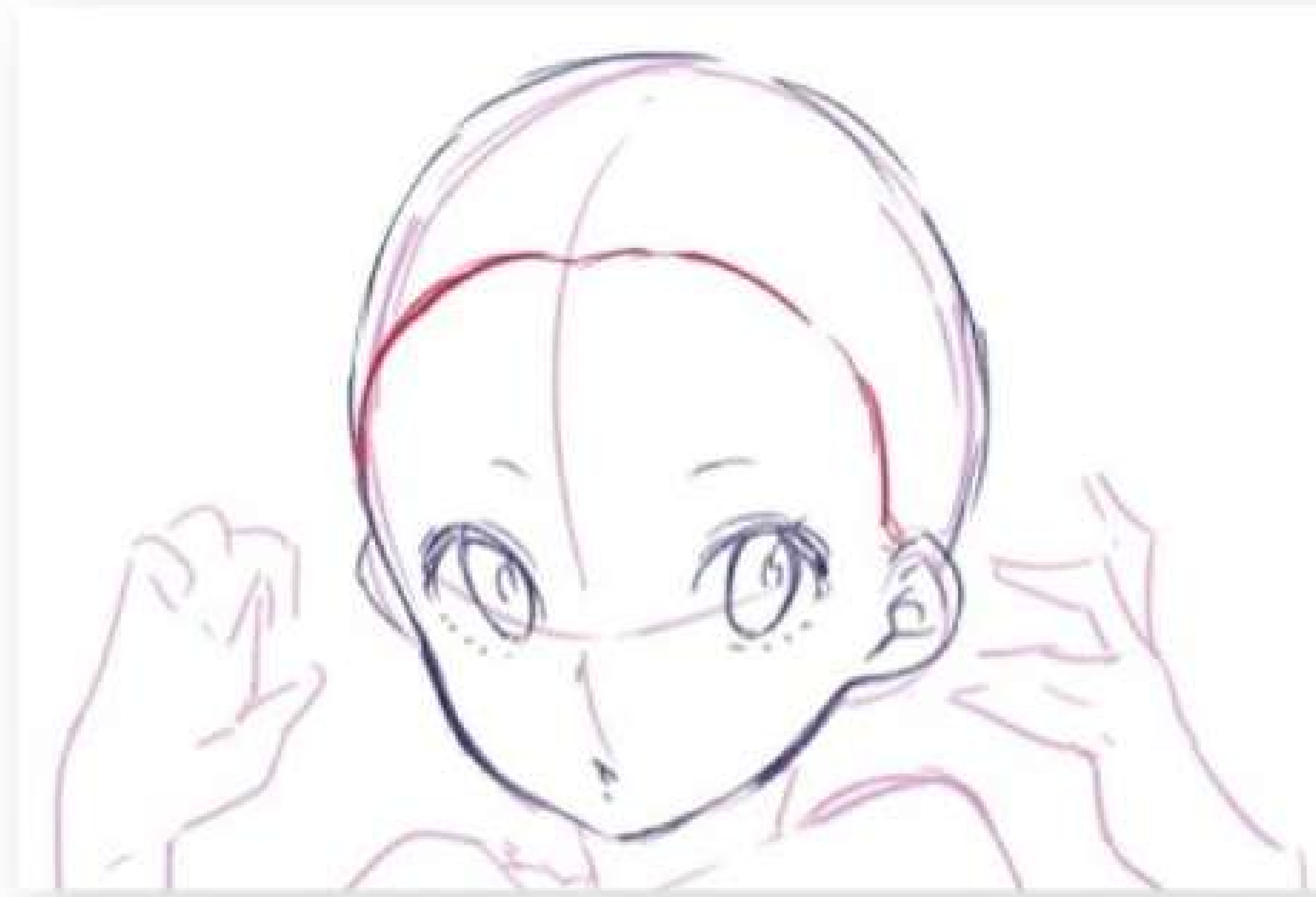
②同じブラシで靴の下描きをしました

09

髪の毛の下描きをします。髪の毛を描く際は生え際の存在を忘れないようにしましょう。肌が見えていいのは、この生え際ラインより下ということになります。



①「靴」レイヤーに髪の毛の下描きをすることにしたため、レイヤー名を「靴・髪」に変更しました



②赤いラインが髪の毛の生え際です。ここでは分かりやすくするためラインを入れています



③同じブラシで髪の毛の下描きをしました

10

ここでいったん、キャンバスを引きで見て全体を確認してみます。画面全体の密度が気になったので、ラフより髪を伸ばしています。



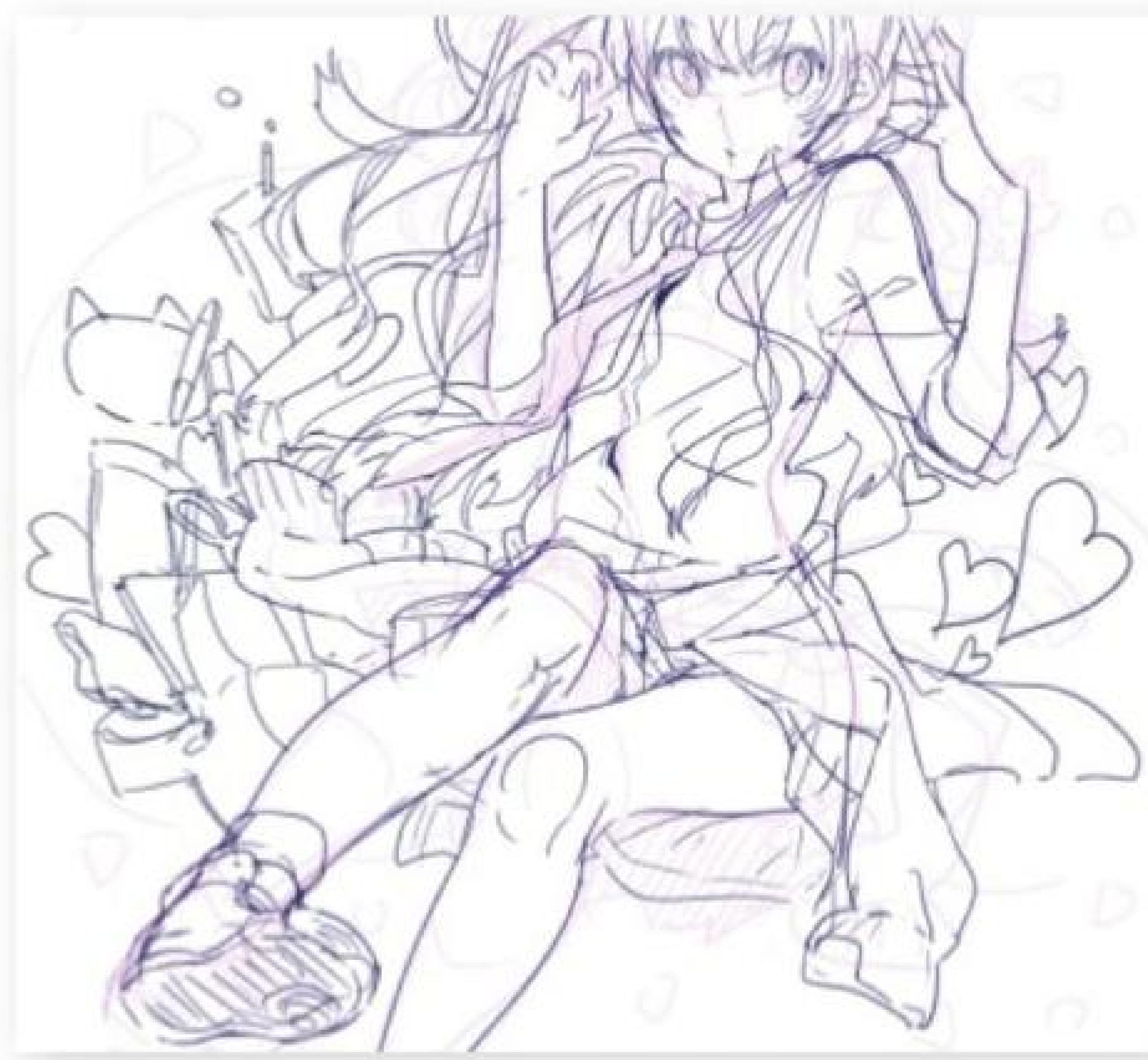
11 だいたい下描きが終わった段階で、やはりもう少し画面密度を上げたいと感じたので、後ろにカバンや小物を描くことにしました。カバンからいろいろこぼれ出てるイメージでざっくりと描きました。



①「色ラフ」レイヤーセットの表示をオンにして、全体を確認し、カバンや小物を追加することにしました



②「人物下書き」レイヤーセットの中に、「カバン・小物」レイヤーを作成しました



③キャラクターの両脇にカバンやいろいろな小物を散らして描きました

12 最後にヘッドホンの下描きをしました。コードも描いておきます。



①「人物下書き」レイヤーセットの中に、「ヘッドホン」レイヤーを作成しました



②同じブラシで、ヘッドホンの下描きをしました

13 これで下描きが完成です。



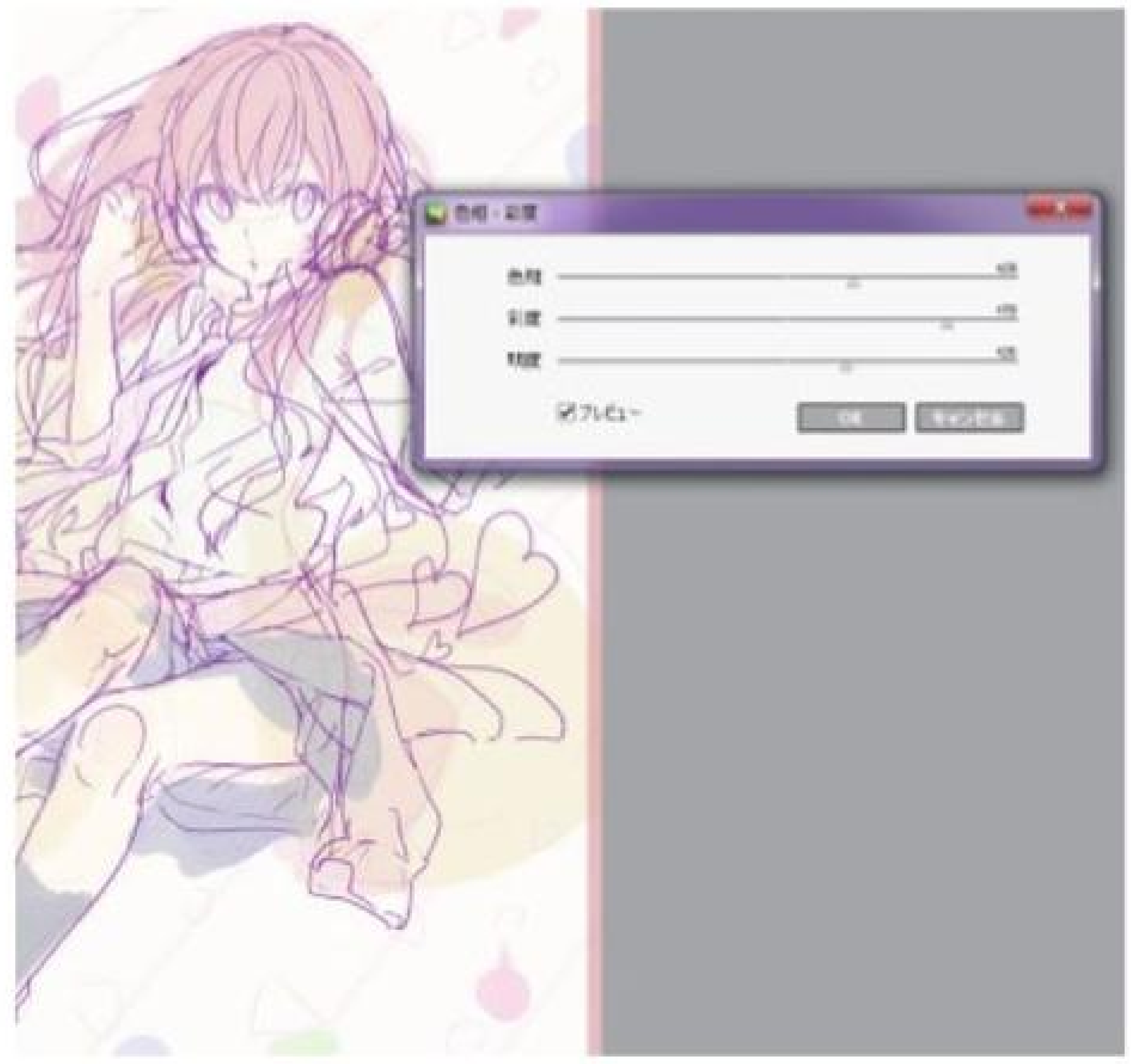
線画の作成

01

線画の工程に入ります。ラフ同様、「人物下書き」レイヤーセットを選択して色味の変更をしました。レイヤーセットの「色相・彩度」を変更すると、セット内のレイヤーをまとめて変更することができます。



①ここで、「色ラフ」レイヤーセットの中身を整理します。「背景」レイヤーセットを「色ラフ」レイヤーセットと同列にし、「色ラフ」を「人物色ラフ」レイヤーセットに名前を変えました。そのあと「人物下書き」レイヤーセットを選択します



②「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択し、「人物下書き」レイヤーセット内の色味を変更しました。不透明度も下げておきます

02

下描きをなぞりながら顔の線画を描きます。ブラシツールは下描き時のものとほぼ同じ設定です。ここで精度の高い線を引くために下描きの作業が大事になってくるのです。



①新規レイヤーセットを作成し、名前を「線画」とし、新規レイヤーを作成し、名前を「顔」としました



②「筆」ツールを選択し、描画色は濃いめのブルーを選択しています



③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「7」にしました。以降、「7～10」のサイズで描いています

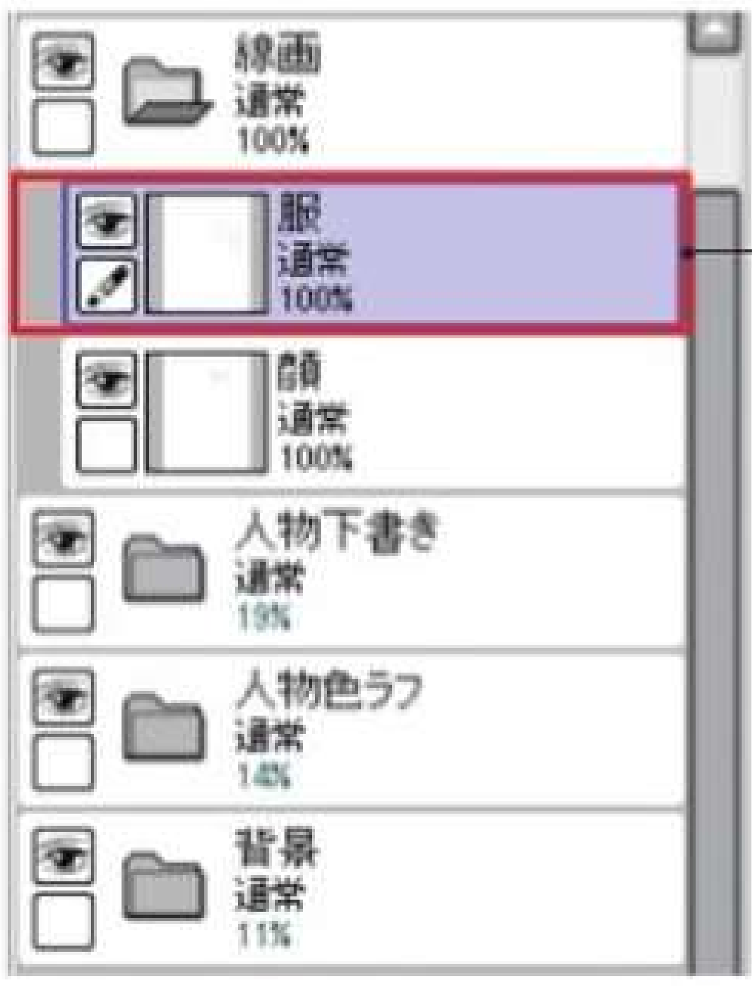
④強さを「52」にしました



⑤顔の線画を描きました。ラインの太さは一定ではなく、強弱をつけています

03

シャツの線画を描きます。あとあと調整の可能性があるので、顔と体はレイヤーを分けておきます。このあとも、重なる部分が多い箇所はパーツごとにレイヤーを分けて線画を描いていきます。



①新規レイヤーを作成し、名前を「服」としました



②同じブラシでシャツの線画を描き進めました

04

下描きをなぞる作業は、丁寧になる分、線の勢いがなくなってしまいがちになるので注意してバランスを考えながら描きます。



①バランスを確認しながらシャツの線画を描きました。シャツのあわせ部分には影ができるので濃く描き、のっぺりとした印象にならないようにします



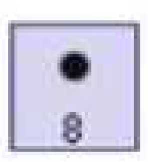
②同じレイヤーに腕から先の線画も描きました

05

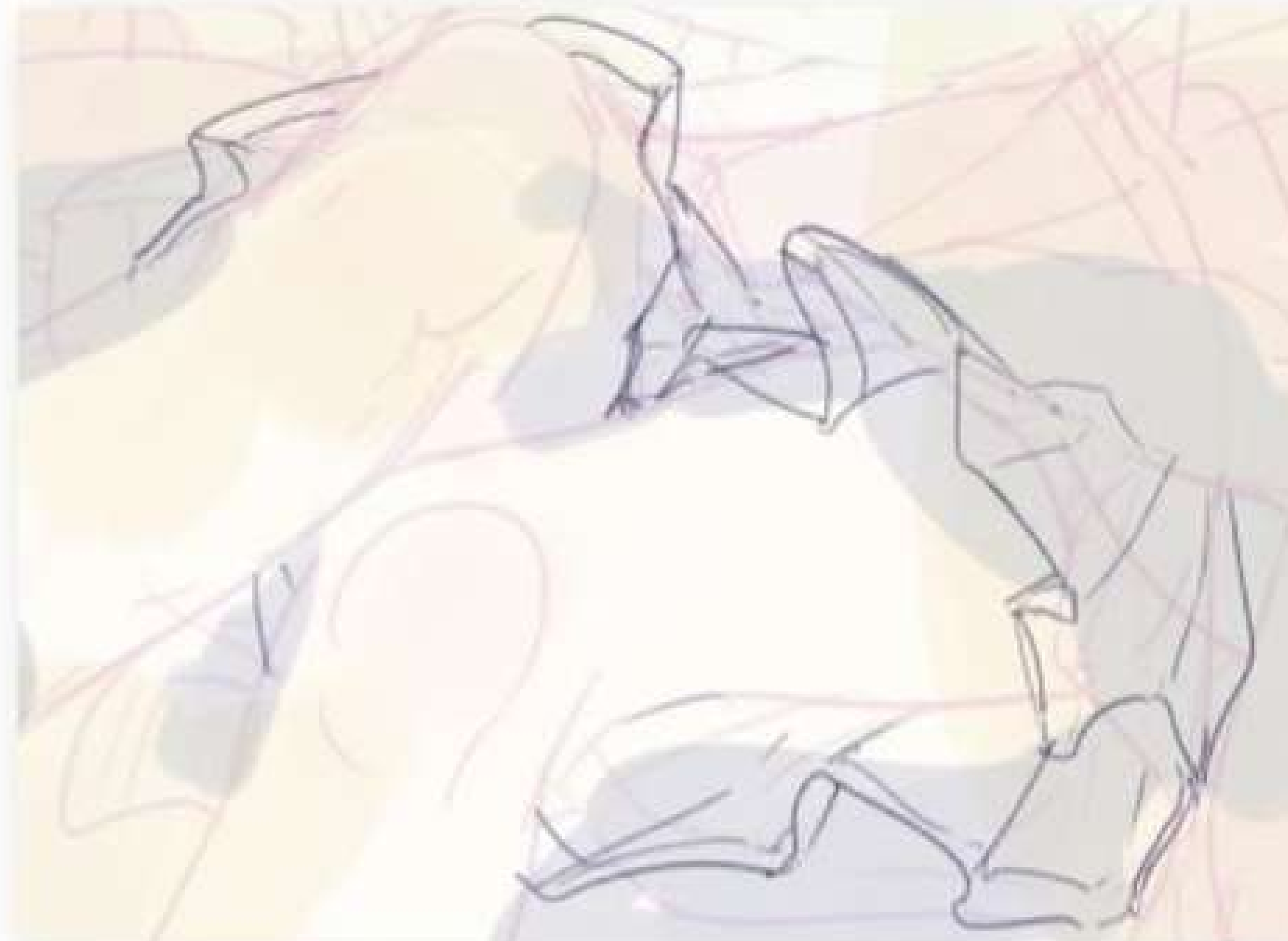
スカートの線画を描きます。スカートは少し複雑な線になってしまうので、下描きをもとにプリーツを加えつつ描き起こします。



①新規レイヤーを作成し、名前を「スカート等」としました



②ブラシツールは変更せずに、ブラシサイズは「8」を選択しました



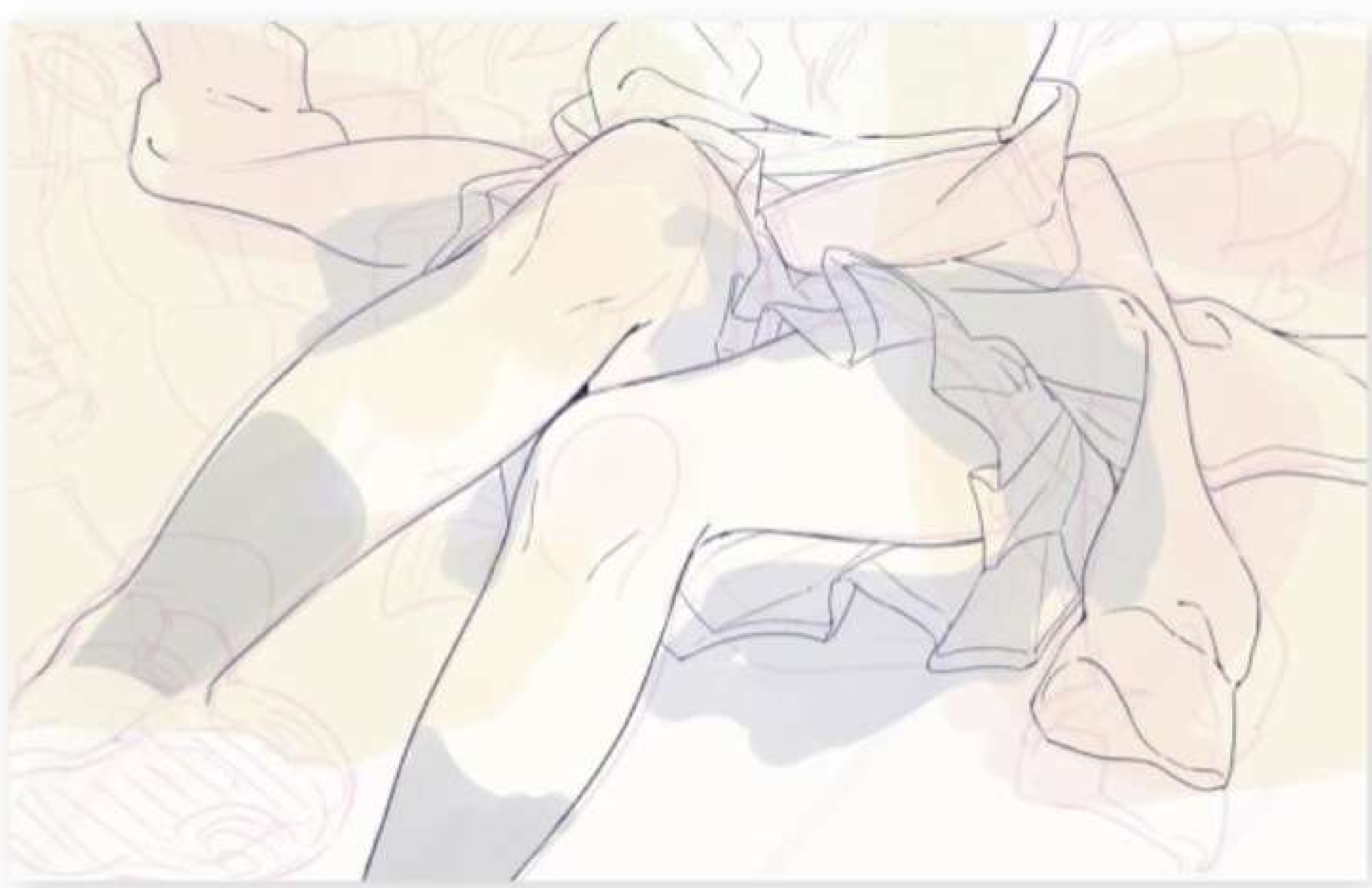
③スカートの線画を描きました



④プリーツの流れなど、さらにきれいに描き直しました

06

スカートが描けたら、腰に巻いているカーディガンと、足も線画を描きます。「服」レイヤーに描き込みました。



07

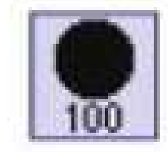
ヘッドホンの線画を描いていきます。SAIは円形ツールがないのですが、著者が普段簡単な円を描きたいときに使っている方法をご紹介します。まずは新規レイヤーを作成し、くっきりと描けるブラシで（今回は「2値ペン」を使いました）、適当な太さで一点を描画します。



①新規レイヤーを作成しました



②「2値ペン」ツールを選択



③ブラシサイズは「100」を選択



④「2値ペン」ツールで一点を描画しました

08

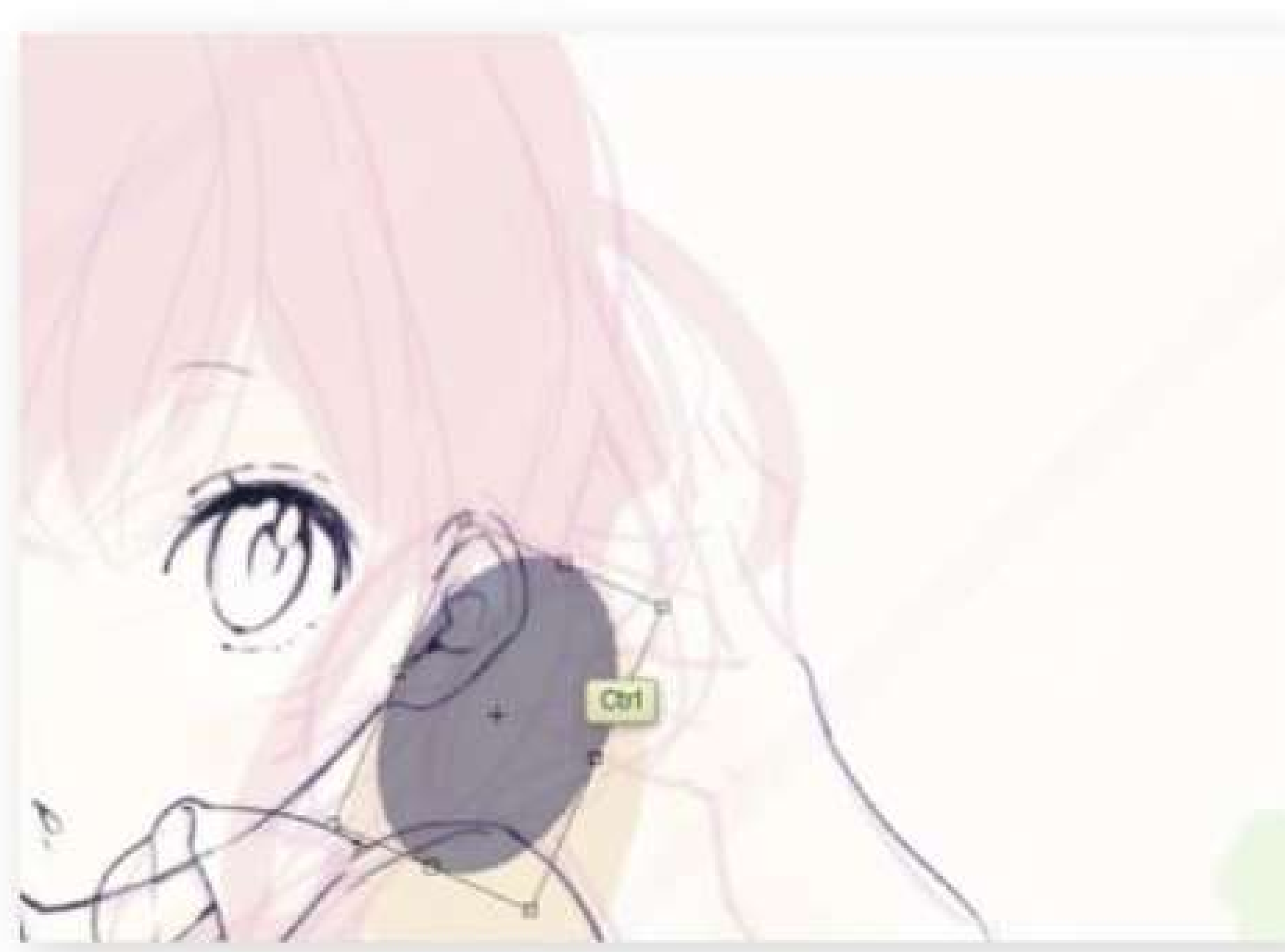
レイヤーの不透明度を下げてから、「レイヤー」メニュー→「自由変形」（Ctrl+T）を選択して、描いた一点の大きさを変形したり向きを変えてヘッドホンの下描きに合わせます。



①新規レイヤーの不透明度を下げました

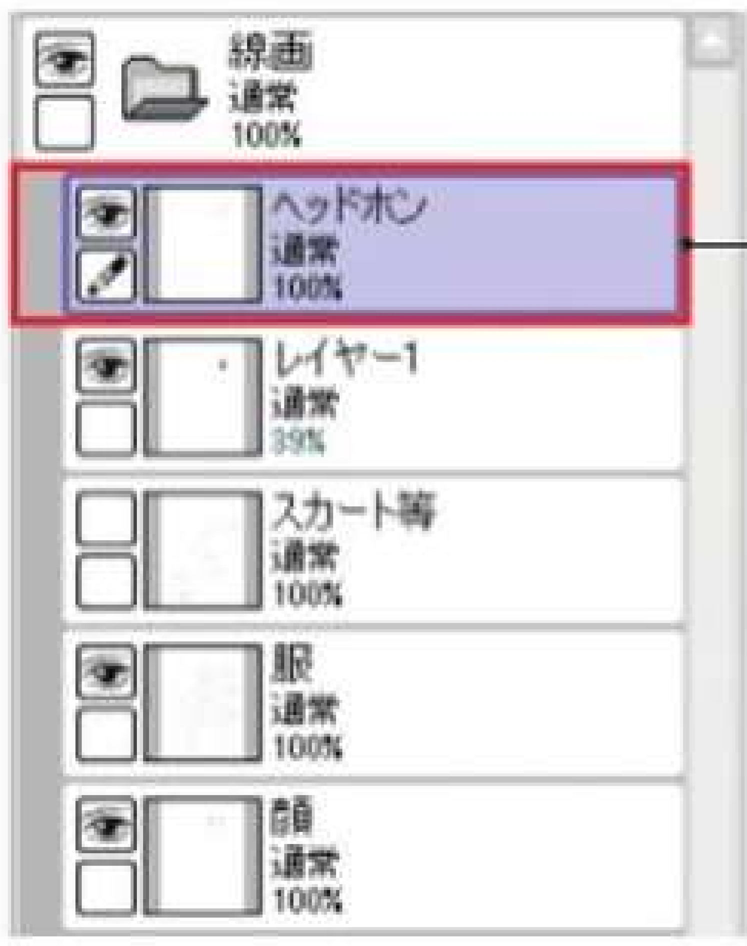


②「レイヤー」メニュー→「自由変形」を選択しました

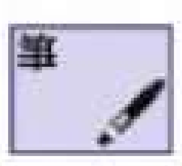


③サイズを拡大し、回転して位置を合わせ、位置が決まったらEnterキーを押して確定します

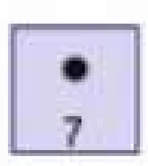
09 あとは上に新規レイヤーを作成し、円形のエッジをなぞっていきます。必要な線の数だけ円の位置をずらしたり縮小したりを繰り返してヘッドホンっぽくしていきます。



①新規レイヤーを作成し、名前を「ヘッドホン」としました



②「筆」ツールを選択



③ブラシサイズは「7」を選択し、その他の設定は手順2と同様にしました





④円の変形と移動を繰り返し、ヘッドホンの線画を描きました。円の移動は確定前の「自由変形」ツールか「レイヤー移動」ツールでも行うことができます

10 これを繰り返してヘッドホンは描き終わりました。この方法は結局はフリーハンドでなぞらなければいけないので、あまり大きいサイズの円には向きませんね…。



反対側についても描き、描き終わったら円を描いたレイヤーを削除しておきます

11 髪の毛の線画を描いていきます。髪の毛は線の勢いを失わないように描きます。

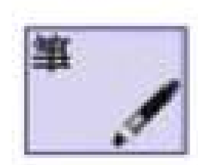


①新規レイヤーを作成し、名前を「髪」としました



②前髪の線画を描きました

12 毛先にいくにつれ、毛束が重なる箇所が多くなりますが、レイヤーは分けたりせず「消しゴム」ツールで消しながら整えていきました。毛束感は色を置いてみるとまた印象が変わるので、あとから線を足したり削ったりして調整します。



「筆」ツールで描画



「消しゴム」ツールで削除



→



髪の毛全体の線画を描きました。描けたら前髪周りについても影を描き込んでおきます

13

スニーカーの線画を描きます。ボリュームのあるスニーカーにしたかったので、下描きよりも大きめに描きました。



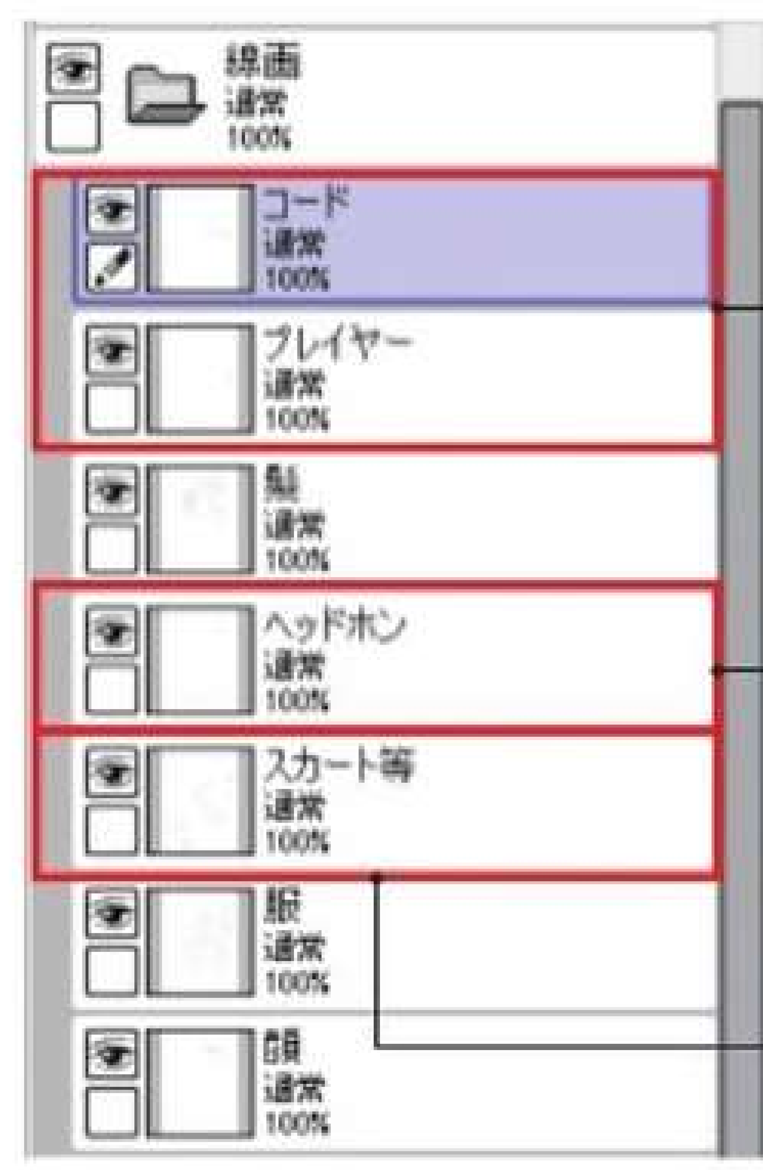
①「スカート等」レイヤーを選択しました



②スニーカーは下絵より少し大きめに線画を描きました

14

人物の線画はほぼ終わりです。ここに、靴下やネクタイ、手首のシュシュ、ヘッドホンのコード等を足して、線の重なっていた部分を消します。



①新規レイヤーを作成し、名前を「コード」「プレイヤー」としました。ここにヘッドホンから伸びるコードと音楽プレイヤーの線画を描きました

②「ヘッドホン」レイヤーに、靴下の線画を描きました

③「スカート等」レイヤーに、ネクタイとシュシュを描きました



④靴下、ネクタイ、シュシュ、の線画を描き込みました

→



⑤ヘッドホンのコードとプレイヤーの線画を描き込みました

15 最後にカバンと小物の線画を描き込んだら、線画の作業は完了です。



①新規レイヤーを作成し、名前を「カバン」としました



②カバンと小物の線画を描きました。女の子が持っていそうな小物を散らして描くことで画面密度も上がり、楽しげな雰囲気も出せました



③これで線画の完成です

パーツごとに色分けをする

01 色分けとは着彩作業に入るための準備で、各パーツをレイヤーで分けてベタ塗りする作業です。色分けには、初期設定の「鉛筆」ツールを使います。「鉛筆」ツールは、実際に鉛筆で描いた線のように描ける訳ではなく、色延びや混色がなくベタ塗りができるツールです。試しに「鉛筆」ツールと「筆」ツールで色分けした結果を簡単に比べてみました。「鉛筆」ツールを使うことによりムラがなく背景ときっちり色分けができます。



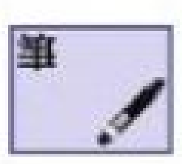
①「鉛筆」ツール



②「鉛筆」ツールの初期設定。「ブラシサイズスライダの倍率の指定」は「×5.0」、ブラシサイズは「70」にしています。ブラシ濃度は「100」です



③「鉛筆」ツールで描画しました



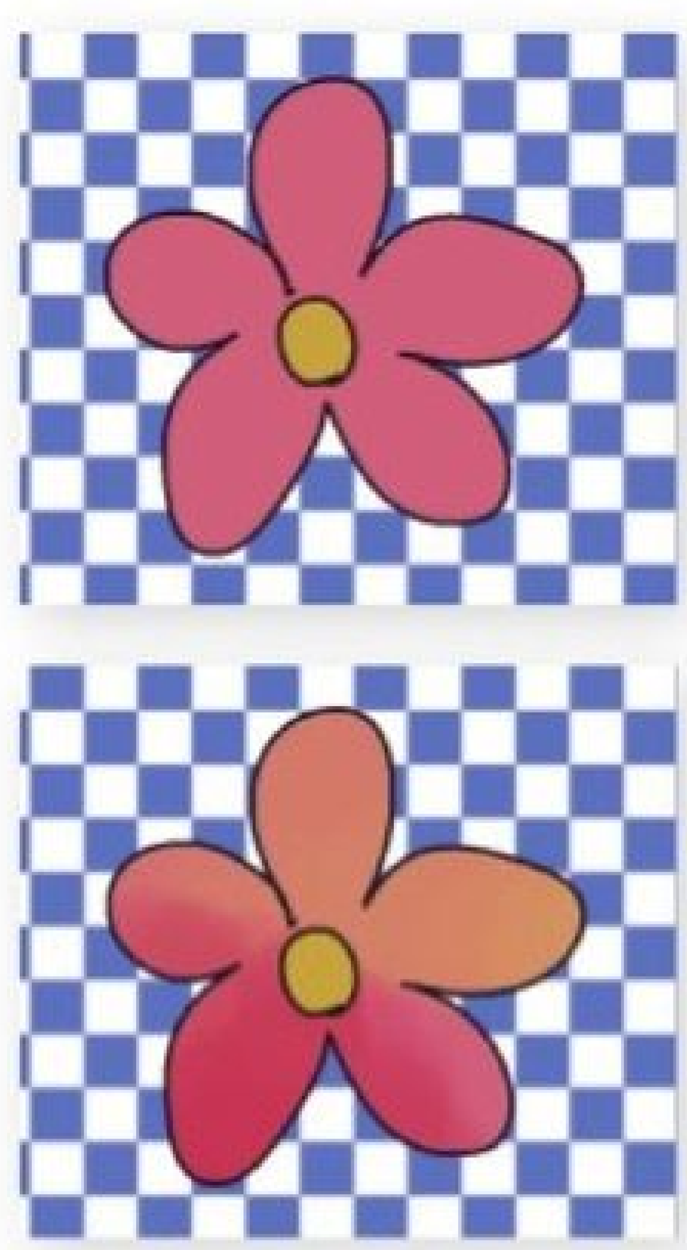
④「筆」ツール



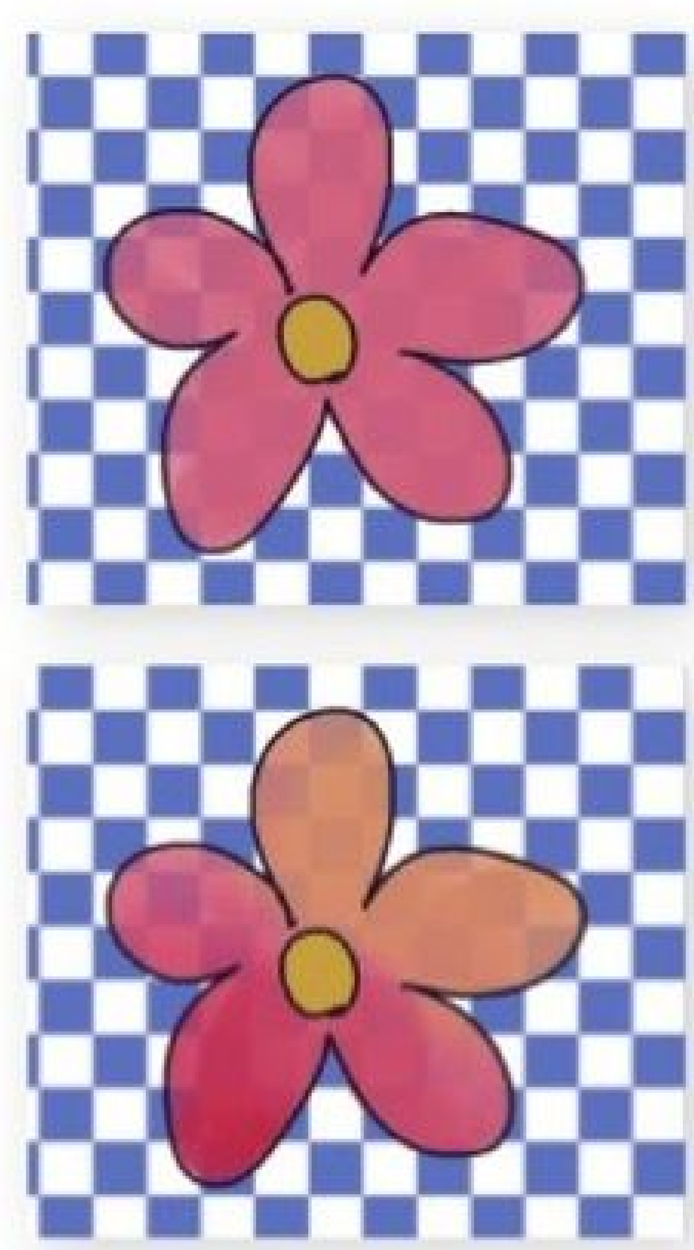
⑤「筆」ツールの筆者の設定。「ブラシサイズスライダの倍率の指定」は「×5.0」、ブラシサイズは「80」にしています。ブラシ濃度は「100」です。その他、最小サイズ、混色、水分量を初期設定から変更しています



⑥「筆」ツールで描画しました



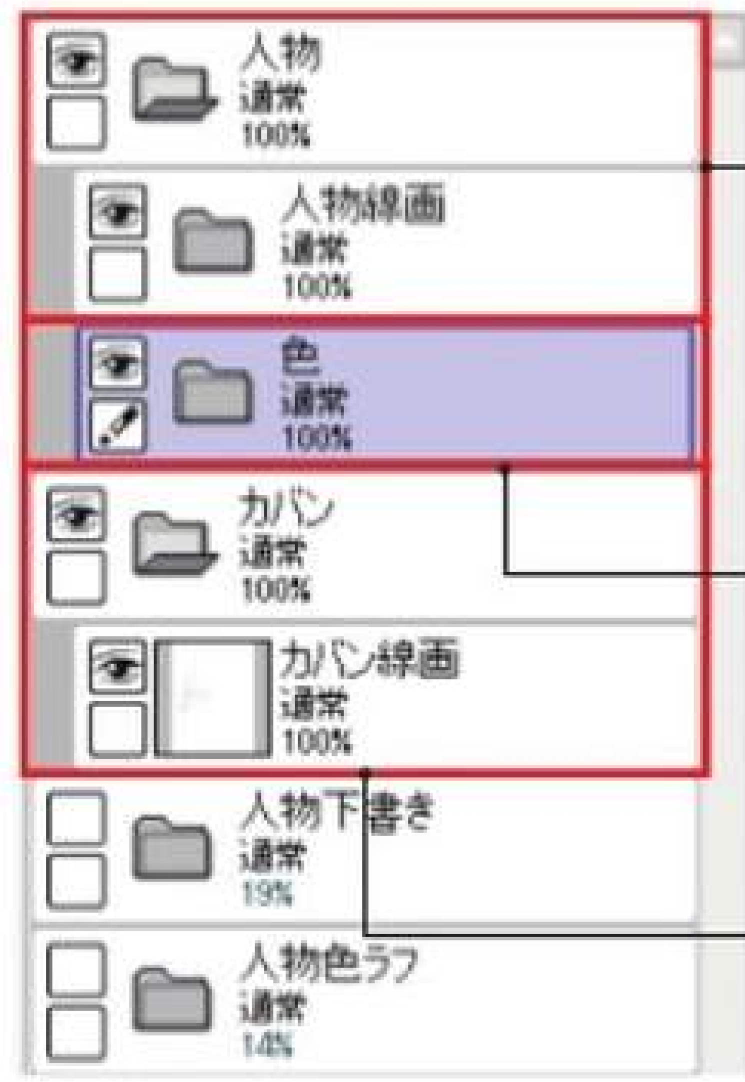
⑦「鉛筆」ツールで描画したイラストを背景と重ねても色は透けておらず、しっかりベタ塗りができているのが分かります



⑧「筆」ツールで描画したイラストを背景と重ねると同じブラシ濃度「100%」でも、色が透けているのが分かります

02

人物の色分けをします。作業に入る前に、ここまで作ったレイヤーを整理しておきます。人物とカバンや小物の線画を、それぞれレイヤーセットを作成して分けました。



①「人物」レイヤーセットを新規で作成し、その中に人物のみの線画レイヤーセットを配置し、名前を変更しました

②色分けレイヤーをまとめる「色」レイヤーセットを新規で作成しました

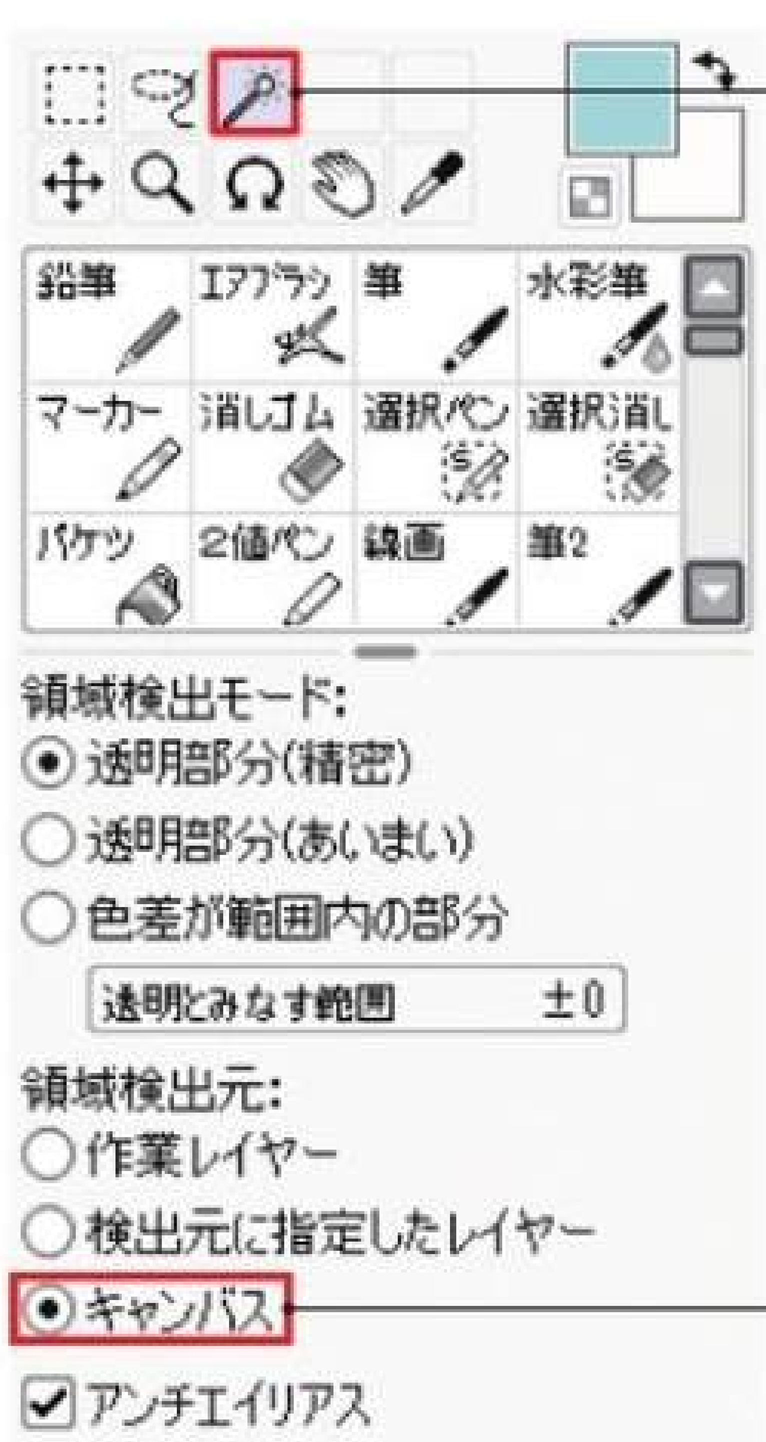
③「カバン」レイヤーセットを新規で作成し、その中にカバンと小物を描いた線画レイヤーを配置し、名前を変更しました

03

色分けにはいくつか方法があります。まずは線画だけを表示して、体のパーツごとに順に色を置いていきます。最初は、「自動選択」「バケツ」「鉛筆」ツールを使う方法を説明します。



①「色」レイヤーセットの中に「肌」レイヤーを作成しました



②「自動選択」ツールを選択しました

③「領域検出元」で「キャンバス」を選択しました。「キャンバス」を選択すると、表示されている全てのレイヤーが自動選択の対象となります



④肌部分をクリックして選択しました。青紫の部分が選択されている領域です。直前に選択した領域の選択取り消しは、「Alt+クリック」で行います。選択の解除は「Ctrl+D」で行います

04 着彩用の色ラフレイヤーから、「スポイト」ツールで肌の色を取ります。



①「人物色ラフ」レイヤーセットを開いて「人物色ラフ」レイヤーを表示します。このとき、不透明度を下げていたら「100%」に戻します

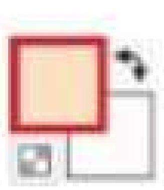


②「スポイト」ツールを選択



③肌をクリックして、色を取りました

05 「スポイト」ツールで取った描画色で、「バケツ」ツールを使って「肌」レイヤーに肌を塗りつぶします。



①「スポイト」ツールで取った描画色



②「バケツ」ツールを選択しました



③「スポイト」ツールに持ち替えると、選択領域が点線で表示されます。クリックして、塗りつぶしました

06

選択できなかった細かい部分は、「鉛筆」ツールで塗りつぶします。肌色と背景の白では区別がつきにくいので、色分けレイヤーの下に仮背景色レイヤーを作り、適当な暗めの色で塗りつぶしておいて作業します。



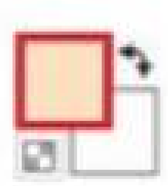
①「自動選択」ツールでは選択できなかった細かい部分



②新規レイヤーを作成し、名前を「仮背景色」とします。濃いめの色で塗りつぶしました



③「鉛筆」ツールを選択



④描画色を選択。ブラシサイズは適宜変更



⑤「仮背景色」レイヤーを表示した状態です。肌色のうまく塗れていない部分を「鉛筆」ツールで塗り足します

07

髪の毛など、上から色を重ねる部分との境目は、わざとはみ出して塗っておきます。



→



TECHNIQUES

「自動選択」ツールでうまく選択できないとき

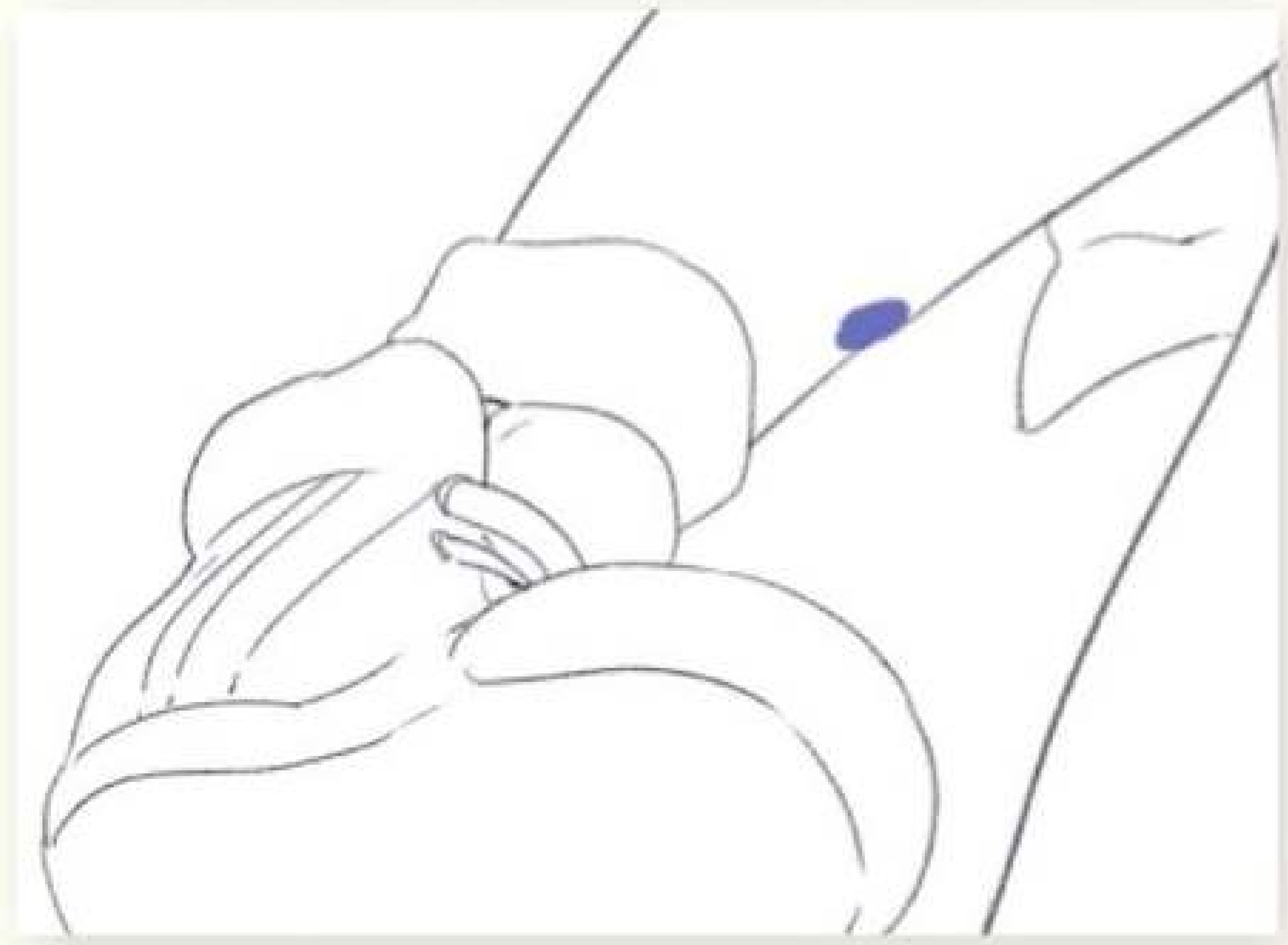
「自動選択」ツールは、1クリックで閉じた描画範囲を選択するとても便利なツールですが、描画範囲が閉じられていないと、うまく選択できません。この場合、描画範囲を閉じれば問題ありませんが、線画で閉じたくない場合もあると思います。その場合は「選択ペン」ツールを使うと便利です。



①今回のイラストの右足を「自動選択」ツールで選択したところ、それ以外も選択されてしまいました



②「Ctrl+D」で選択を解除して、「選択ペン」ツールを選択します



③線画が閉じられていなかった場所を見つけ、図のように「選択ペン」ツールでふさぐように塗ります。



④そして「自動選択」ツールで右足をクリックして選択すると、塗った部分を含めた右足の肌が選択されました



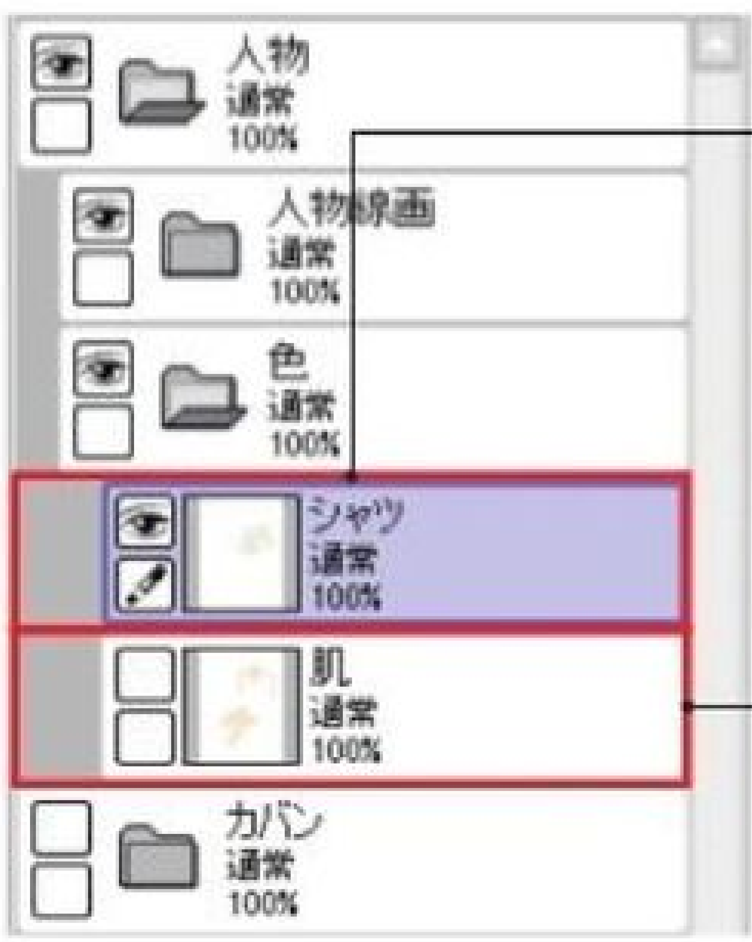
⑤また、選択範囲を描画で削るには、「選択消し」ツールが有効です



⑥ちなみに、描画範囲が閉じられていればいいので、通常の描画色で閉じてから選択しても、問題ありません

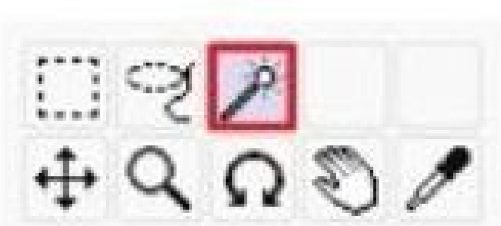
08

次は、「自動選択」「選択ペン」「バケツ」ツールを使った方法です。シャツを色分けしましょう。先ほどと同じように「自動選択」ツールでシャツ部分を選択します。「選択ペン」ツールは、色を塗る感覚で手動で選択できるツールです。線画の塞がっていない部分もこのペンで塞いで自動選択すると便利です（p.31参照）。



①新規レイヤーを作成し、名前を「シャツ」としました

②領域検出元に「キャンバス」を指定した場合、描画がある部分は選択されないため、色分けが終わったレイヤーは、表示をオフにしておきます



③「自動選択」ツールで選択



④「選択ペン」ツールを選択



⑤ブラシサイズは「50」を選択



⑥「自動選択」ツールである程度選択ができたら、「選択ペン」ツールに持ち替えて、描画しながら選択します



⑦上からレイヤーを重ねる、髪の毛やスカート部分は、はみ出して描画しました

09

着彩用の色ラフレイヤーから、「スポイト」ツールでシャツの色を取ります。



①「人物色ラフ」レイヤーセットを開いて「人物色ラフ」レイヤーを表示します。このとき、不透明度を下げていたら「100%」に戻します

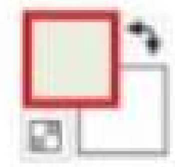


②「スポイト」ツールを選択



③シャツをクリックして、色を取りました

10 取った描画色で「バケツ」ツールを使って「シャツ」レイヤーにシャツを塗りつぶし、シャツの色分けは完成です。


①「スポイト」ツールで取った描画色



②「バケツ」ツールを選択


③シャツをクリックして、「バケツ」ツールで色を塗りました


④「仮背景色」レイヤーの表示をオンにして、塗り残しがないか確認します。右腕の袖を追加で塗りました

11 最後に、「鉛筆」「消しゴム」ツールを使った方法を説明します。全てのパーツの数だけレイヤーを作り、先に鉛筆ツールでおおまかに手動で塗っていきます。



①今回のイラストの色分けで作成したレイヤーです



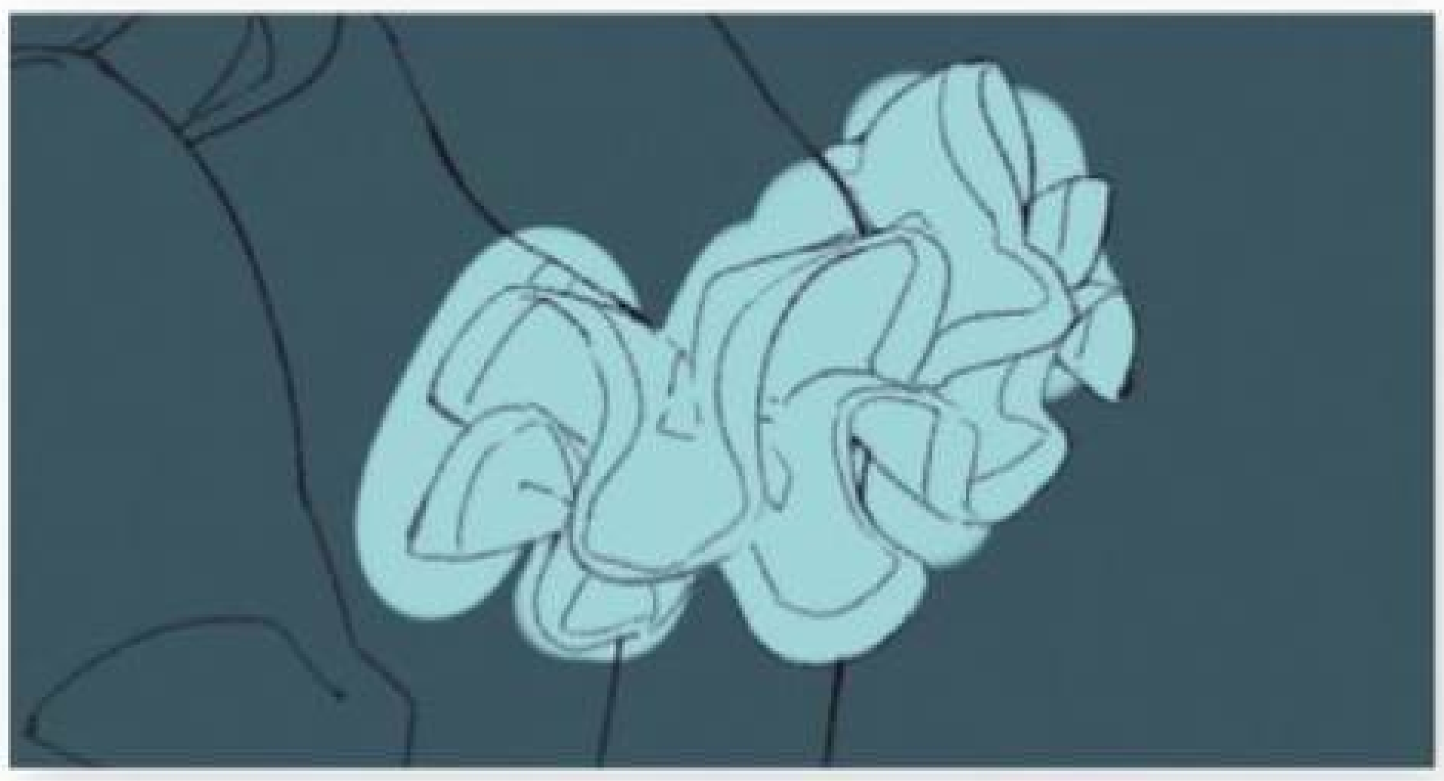
②「鉛筆」ツールで描画し、描画色は「人物色ラフ」レイヤーから随時「スポイト」ツールで取りました


③「鉛筆」ツールでおおまかに色分けしました

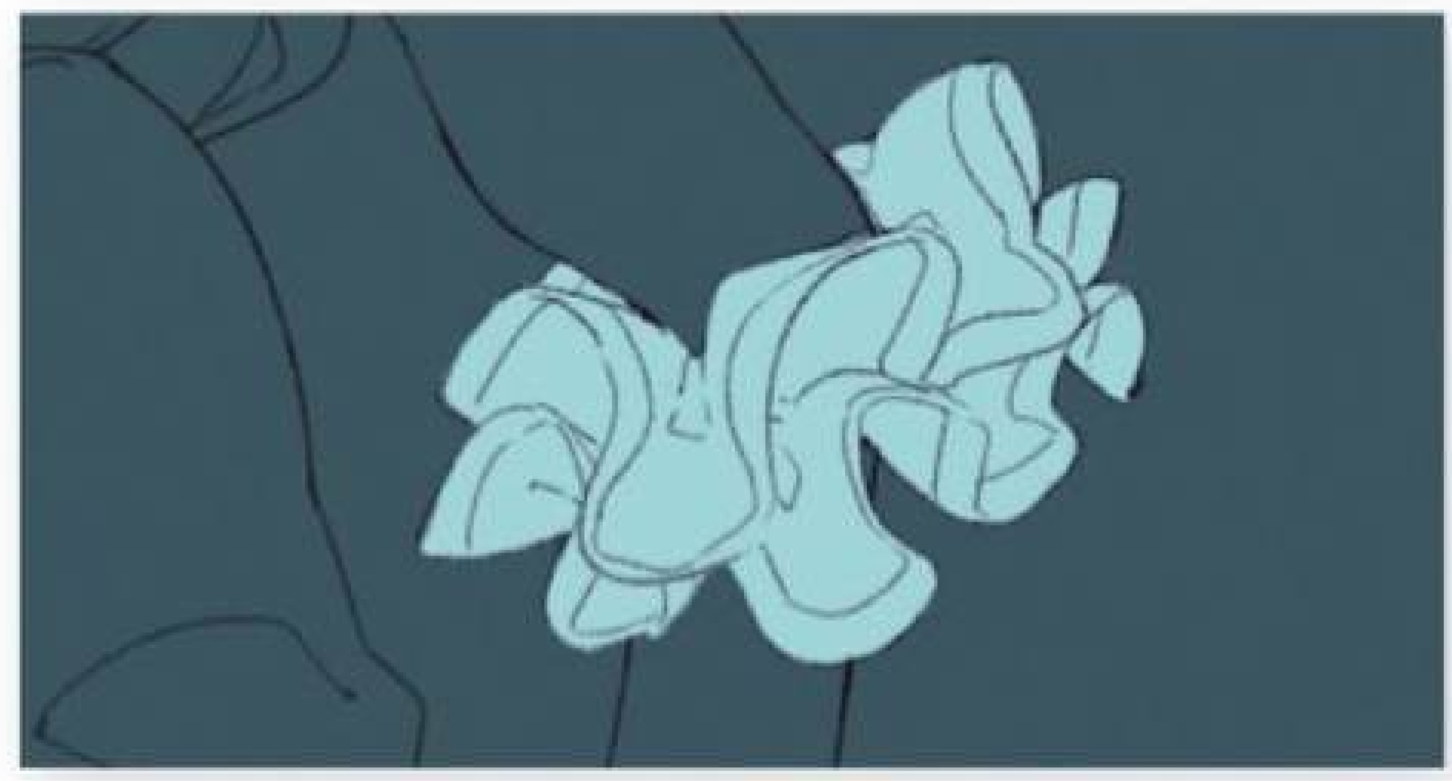
12 あとはレイヤーの一番上から順にひたすら「消しゴム」ツールで削っていきます。



①「消しゴム」ツールを選択



→



②はみ出して塗った部分を「消しゴム」ツールで消しました

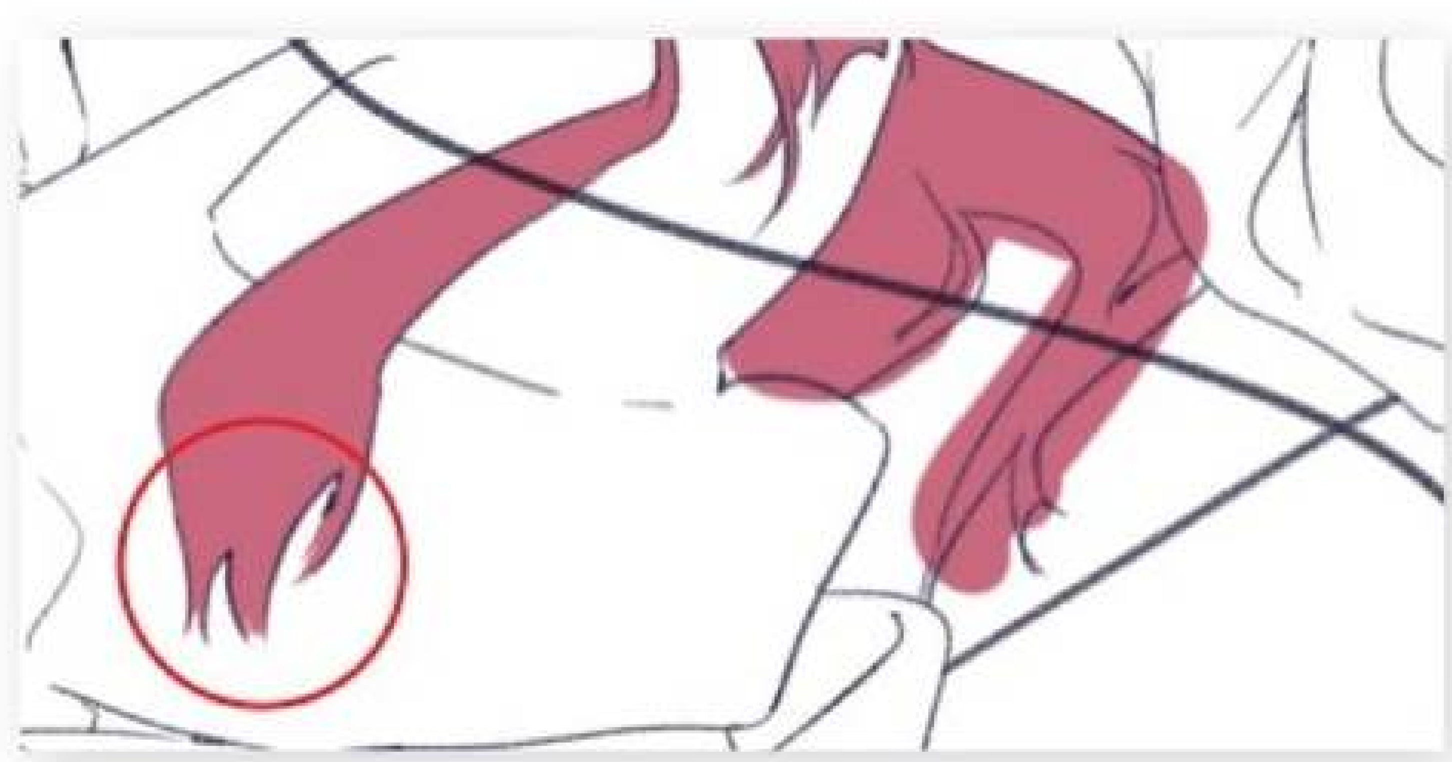
13 実は、著者は「自動選択」ツールが苦手なので、この方法で色分けをすることが一番多いです。時間はかかるかもしれませんがシンプルでわかりやすい方法です。上にあるレイヤーから整えていく理由は、下にあるレイヤーの色が重なる部分は消す必要がないので、二度手間を防ぐためです。著者は髪の毛など線画をふさがず、あとから色で毛先を表現したりするので、その点でもこの方法が一番やりやすいです。自分に合ったやり方やその場に必要なやり方を探してみてください。



↓



「ヘッドホン」レイヤーの表示をオフにしたところ。「髪」レイヤーの上に「ヘッドホン」レイヤーがあるため、ヘッドホンの描画の下部分は色を消す必要はありません

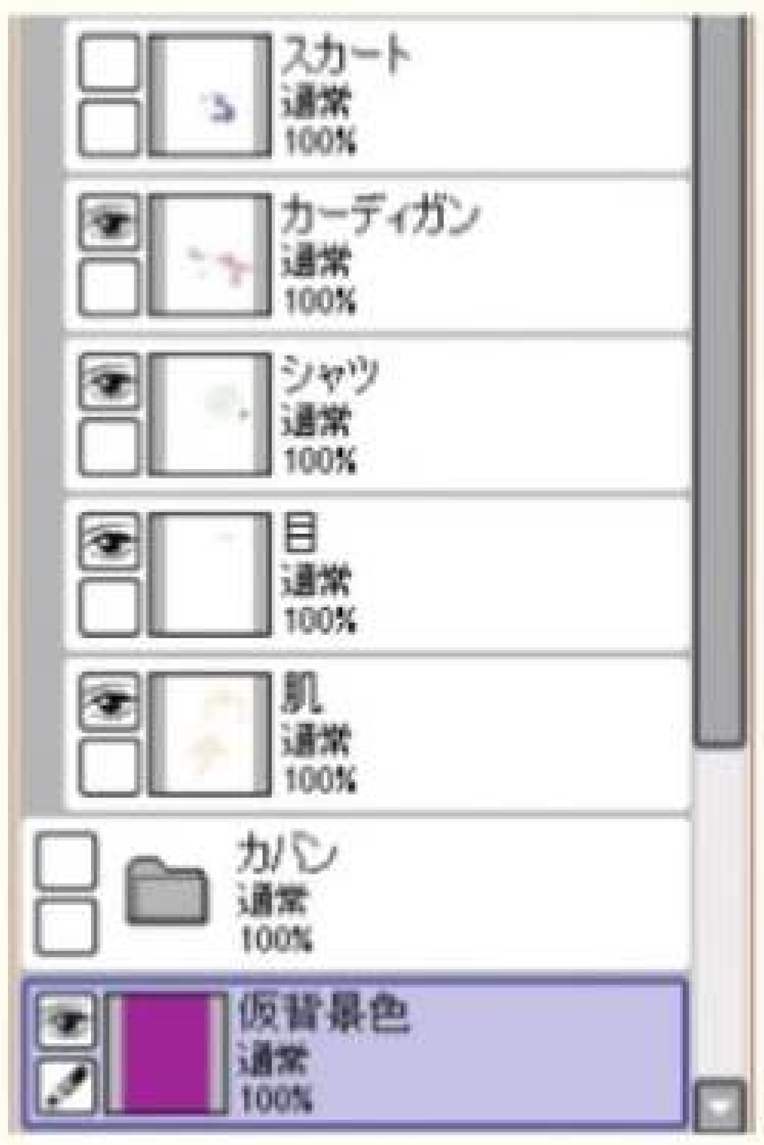


色で髪の毛の毛先を表現したところ。このため、著者の場合は線画で毛先をふさがないことが多くあります

TECHNIQUES

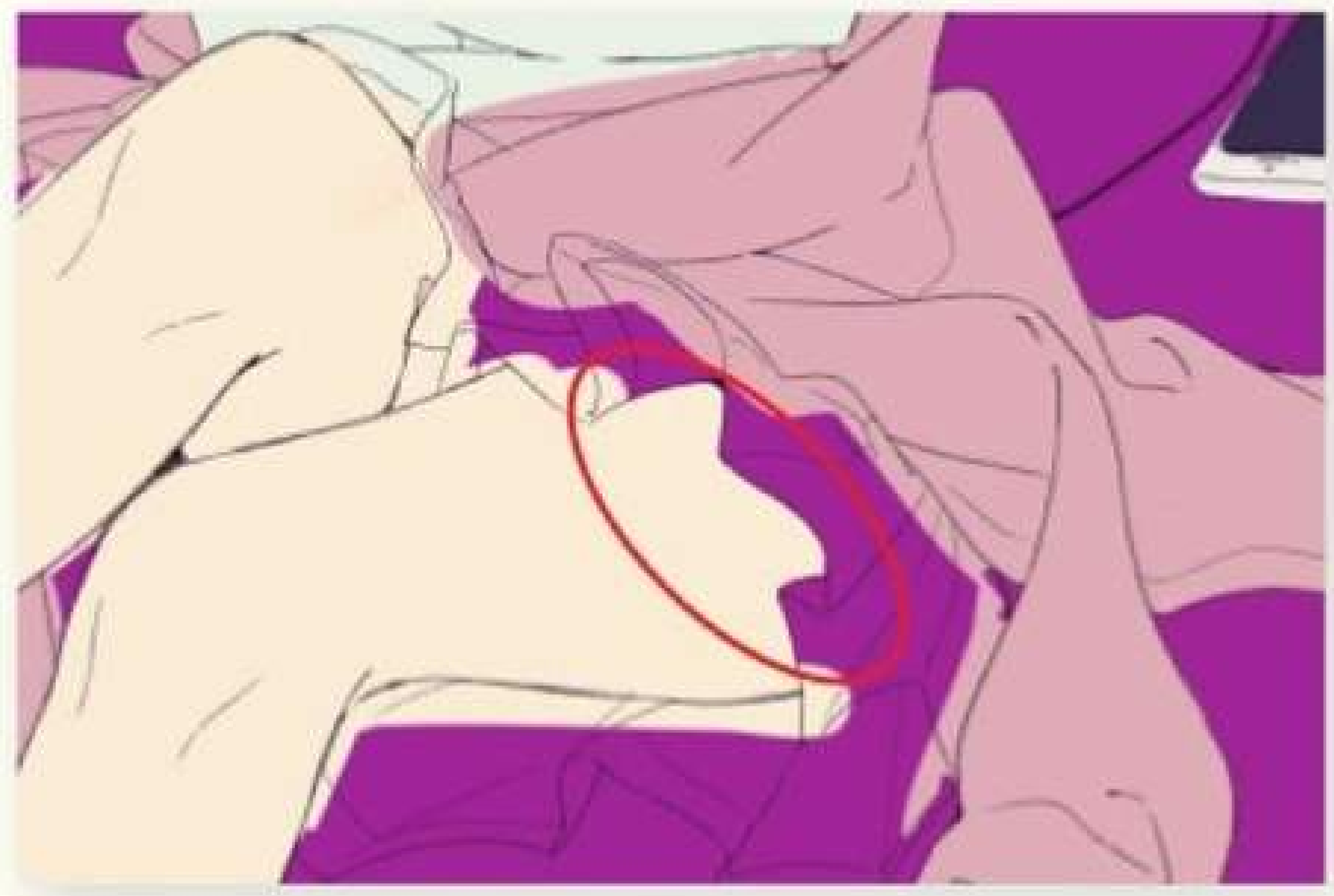
下のレイヤーの色をはみ出して塗る理由

ちなみに、どの方法でも、下に重なる色分けレイヤーははみ出して塗るようにと説明していましたが、なぜそうしなければいけないのか分かりやすい図を紹介しましょう。今回のイラストで、「仮背景色」レイヤーの色をピンクにしたものです。



レイヤーの重なり順。一番下に「仮背景色」レイヤーがある状態です

肌とスカートの境界線部分は、「肌」レイヤーのほうが下に配置されているのですが、一部だけどちらも線画に沿ってぴったりと色が置かれているところがあります。一見問題ないように思えますが、背景の色を表示してみると境界線部分に背景色が見えてしまっています。これを防ぐために下にあるレイヤーを余分に塗っておく必要があります。



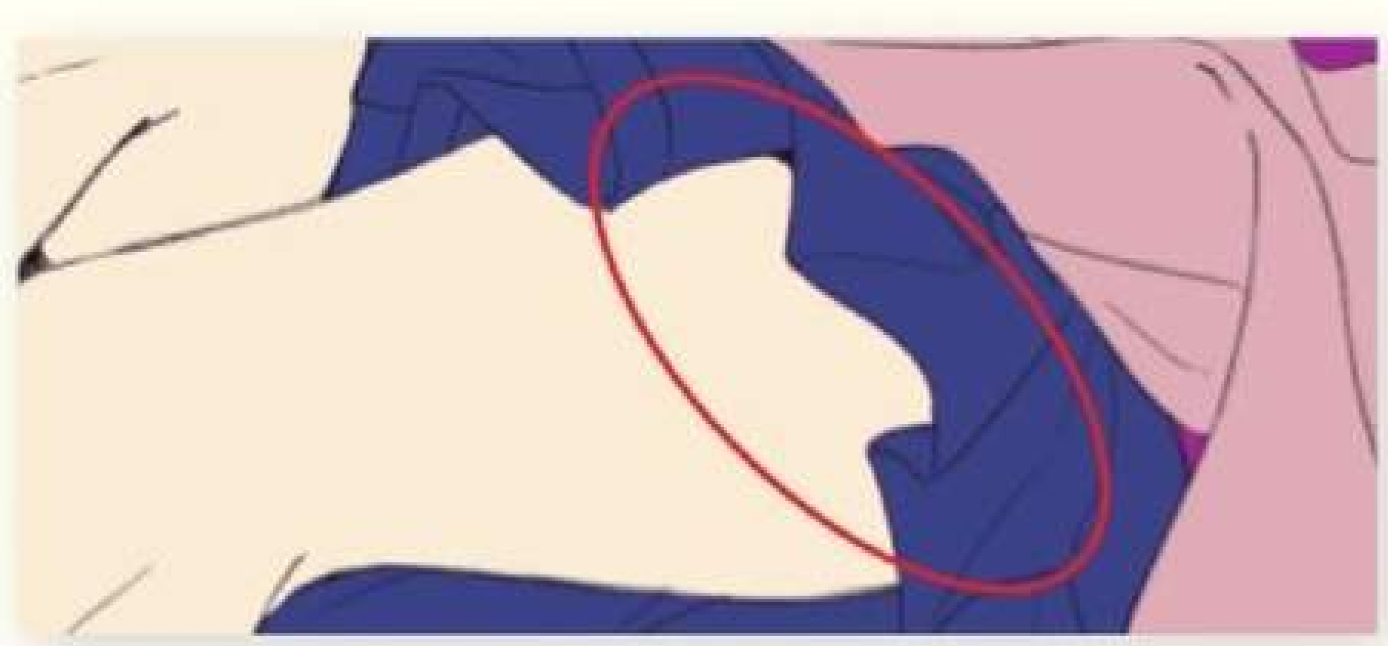
↓



「スカート」レイヤーの表示をオンにしたところ。一部ぴったりと色が置かれている部分があります



一見問題なさそうに見えますが…



「仮背景色」レイヤーの表示をオンにすると、背景色のピンクが見えてしまいます

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

14

人物の色分けが完了しました。隣り合わないパーツは同じレイヤーでまとめてもいいのですが、今回はこのあと色を変えたりしていくので、変更しやすいようにほぼ全て分けた状態にしています（手順11参照）。音楽プレイヤーのみ、「シャツ」レイヤーに塗っています。



15

小物の色分けをします。人物と同じように進めていきます。こちらはできるだけレイヤーをまとめてみました。色もあとから決めるのであまり深く考えずに色分け主体で考えています。ここで再度、レイヤー名称なども整理しています。



「鉛筆」ツールで描画



「選択ペン」ツールで選択



「バケツ」ツールで塗りつぶし



「消しゴム」ツールではみ出しを削除


①かばんを塗り分けました


②手帳やノート、カバンの持ち手を塗り分けました


③ペンとキャンディ、キャンディの袋、飲み物、菓子パンなどを塗り分けました


④ポーチやハンカチ、キャンディ、ノートを塗り分けました


⑤メガネを塗り分けました



⑥「カバン」レイヤーセットの名前を「カバン・小物」に変更しました

⑦新規でレイヤーセットを作成し、名前を「カバン色」としました。この中に、今回の色分けレイヤーを配置しています

16 これで、人物と小物の色分けが完成しました。



人物と小物の配色

01 「背景」レイヤーセットを表示して画面全体の色合いが確認できるようにします。これからパーツごとの色を調整して、自分の好みの色使いにしていきます。



背景ラフを配置した「背景」レイヤーセットの表示をオンにし、不透明度を「100%」にしました



02 色の変更は、主に次の2通りの方法で行います。「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を使用する方法と、「不透明度保護」にチェックを入れて、初期設定の「鉛筆」ツール等で変えたい色に塗る方法です。



③「不透明度保護」にチェックを入れました。レイヤーには緑字で「保護」と表示されます

①色を変更したいレイヤーを選択しました



②「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」(Ctrl+U)から「色相・彩度」パネルを表示し、スカートの色を変更しました



④「鉛筆」ツールでベタ塗りし、色を変更ました。「不透明度保護」されたレイヤーは、透明部分には描画できなくなります(p.153参照)。とてもよく使う機能なので、覚えましょう

03

では、人物から配色していきましょう。小さなパーツもちょっとずつ色味を変更していたり、背景の不透明度も変更していたりと、試行錯誤する工程なのですが、まずは絵の印象に大きく関わる部分から調整していきます。一番印象が違って見えるのが髪の色です。今回は、右図の3パターンにしてみました。もとの髪の色レイヤーを複製してそれぞれ手順2の方法で調整しています。この時点ではどの髪色も描いてみたいな〜と思っています。



②「人物」レイヤーセットの中の「色」レイヤーセットに配置した「髪」レイヤーを選択して、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択すると複製できます。もしくは、「髪」レイヤーを選択したまま、「全て選択」(Ctrl+A)し、「コピー」(Ctrl+C)し、「貼り付け」(Ctrl+V)でも可能です



①もとのピンクの髪色です



③金髪に近い明るい髪色に変更しました



④黒髪に近い髪色に変更しました

04

ためしに、明るい髪色の方向で全体を進めていくとします。そうすると、今のままだと背景色や背景の黄色の円の部分と色味が被ってぼやっとした印象になってしまいます。そのため髪色に合わせて背景を調節し、明るい色味と暗い色味の2パターンを考えてみました。色選びは基本的に人それぞれの好みの問題で、正解不正解があるものではありません。ここで考えていくのはキャラクターと背景とのコントラストなどのバランスです。キャラクターがより際立つような配色を心がけていきます。



②「背景」レイヤーセットを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選んで、暗い色味のパターン用にレイヤーセットをコピーしました。ストライプ柄の色も変えたかったので、背景色とは別に用意し、「色相・彩度」等を使ってそれぞれの色味を調整しました

③ここで、「柄」レイヤーの位置を円より下に変更しました



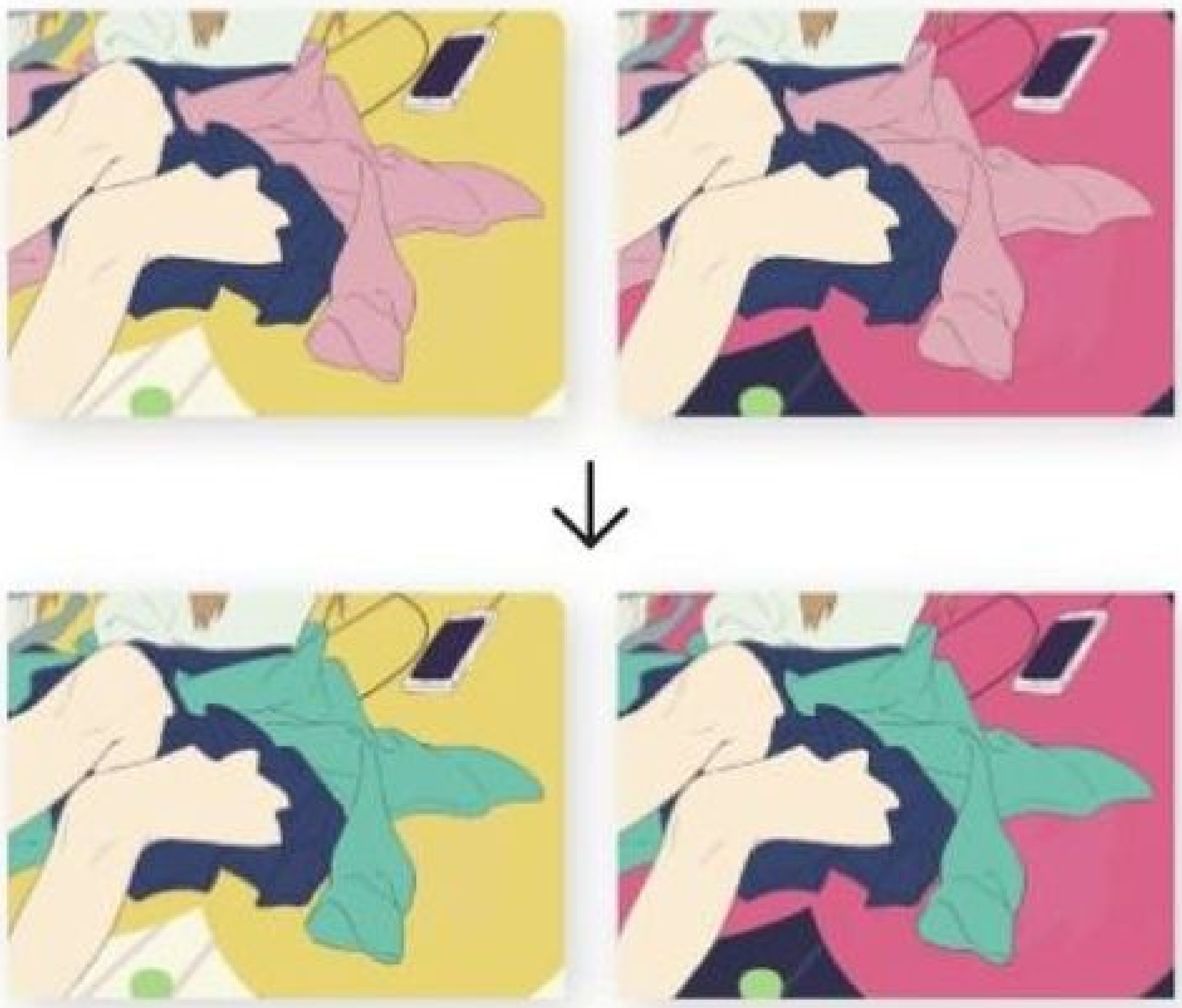
①髪色が栄えるように、背景の不透明度を落とすなど調整しました。スカートやネクタイ、靴下の色味も変えてみています



④背景が暗い色味のパターンを作成しました。瞳にも影色を加えて確認します

05

どちらの背景パターンでも映えるようにカーディガンの色を変更しました。

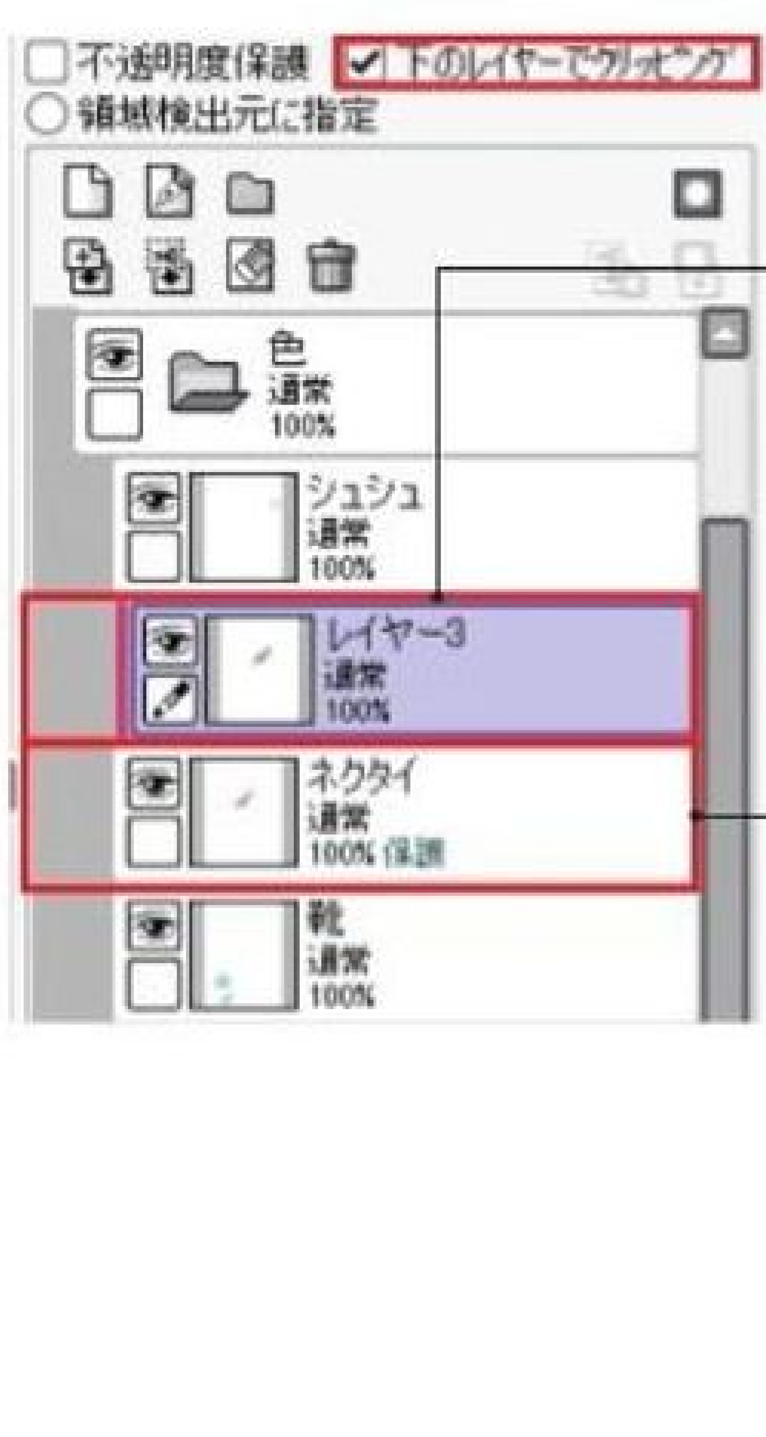




背景パターンが明るめでも暗めでも合うように、カーディガンの色を変更しました

06

まだ髪色を決めかねているので、先に細部の色を調整していくことにしました。ネクタイにチェック柄を入れ、ヘッドホンやシュシュの色を変えます。このあたりは基本的に自分の好きな色をあてているだけですが、あまり色数が多くなりすぎないようにだけ気をつけていきます。



②新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。クリッピングされたレイヤーの左端には赤線が表示されます

①「人物」レイヤーセットの中の「色」レイヤーセットにある「ネクタイ」レイヤーを選択して「不透明度保護」にチェックを入れてから、ベース色を塗りました



③作成した新規レイヤーにネクタイのチェック柄を「鉛筆」ツールで描きました。「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れたため、ネクタイからはみ出して描画しても、はみ出した部分は表示されません（p.153参照）



④同様にヘッドホンも「ヘッドホン」レイヤーを「不透明度保護」の状態にしてからベースの黄緑を塗り、新規レイヤーを作成し、クリッピングしてからブルーの部分を塗っています。シュシュはレイヤーを「不透明度保護」にしてから「鉛筆」ツールで塗りました

07

靴もカラフルにしたいので、2パターン程考えました。



①「靴」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました。ここに靴色を塗っていきます



②靴の色について、2パターン塗りました

08

小物も調整していきます。カバンの色がスカートと被っていたので少し違う色味にしました。ハンカチや手帳、キャンディの袋などに柄を入れていきます。今はラフの状態なのでざっくりと塗っていきます。このあたりも色は好みだったり、そのときにいいなと思うものです。ただし、色の濃いものと薄いものの配置のバランスを気にしながら塗りました。結構迷っているのでところどころ色を変えていっています。



カバンや小物も、「カバン色」レイヤーセットの中のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れてから描画しました

09 たまに背景を非表示にしてキャラクターのみでのバランスも見てみましょう。



TECHNIQUES

配色を決める際のポイント

著者が配色のポイントとしているのは、柄と無地の配分バランスだったり、明るい色と濃い色の明暗の配分バランス、彩度の高い色と低い色の配分バランスなど、基本的には全体の「バランス」なのですが、この「バランス」も結局は、それぞれの好みによるところが大きいと思います。これを正解と思わず自由に好きなように描いてみてください。

背景の配色

01 背景のラフももう少し細かく決めていきます。柄部分に主線を足して、ストライプを細かく、黄色の円の部分のサイズを変え、色味も少し抑えました。



①新規レイヤーを作成し、名前を「柄主線」として、柄部分に主線を追加しました



②新規レイヤーを作成し、名前を「ストライプ」として、線を追加しました。黄色の円を大きめに描き直し、色味も変更しました



③背景レイヤーの並び順はこのようになりました

02 背景の黄色の円は、柄ものの背景に無地の範囲を作ることによって、画面密度の調整を行っています。





無地の円がないと、小物周りがごちゃごちゃした印象になってしまいます

03 もう少し小物の調整をして、だいたいの配色が決まりました。



04

ここで先ほどパターンを用意していた髪色と背景色を、いろいろ組み合わせてみましょう。個人的にいくつかいいなと思うものがあるのですが、今回は最初の直感を信じてもともとのピンク髪と白っぽい背景で進めることにしました。ここで伝えたいのは、どの色合いが良くてどれが悪いかということではなく、「こっちの色のほうが好き」「ここの色をこうしたら良くなりそう」などそれぞれ感じていただき、その感覚を是非ご自身でイラストを描く際に活かしていただきたいということです。



決定した配色パターン

















Chapter. 02

SAIとCLIP STUDIO PAINTで着彩と仕上げ



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By booota

Chapter.
02

SAIとCLIP STUDIO PAINTで着彩と仕上げ

Chapter.02では、SAIを使ったキャラクターや小物の着彩と、CLIP STUDIO PAINTを使ったパターン調の背景を作成し、全体を仕上げる工程を説明します。キャラクターと小物、背景のバランスや、背景からそれらを際立たせる方法などについても紹介しています。

着彩の準備

01 ３種類のブラシを紹介します。着彩は、これらのブラシをメインに、使い分けながら塗っていきます。それぞれ、カスタムツールとしてあらかじめ登録しておき、使用しています。









①「筆」ツールの設定を変更したブラシです（詳細設定はデフォルト）。他の色と混ざりにくいので、はっきりとした影の部分などを塗るときに使います。基本的にブラシの形状を「平筆」に設定していますが、場所により「【通常の円形】」に変更します
※以降、カスタムツール①「筆」として記載します

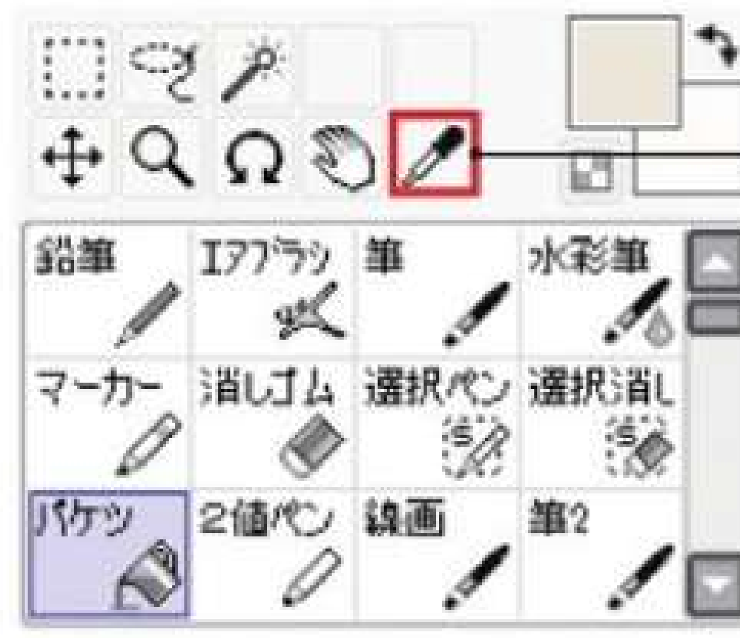


②「筆」ツールの設定を変更したブラシです（詳細設定はデフォルト）。色延びがよく色が混ざりやすいので、綺麗に馴染ませたいときやグラデーションにしたいときに使います
※以降、カスタムツール②「筆」として記載します



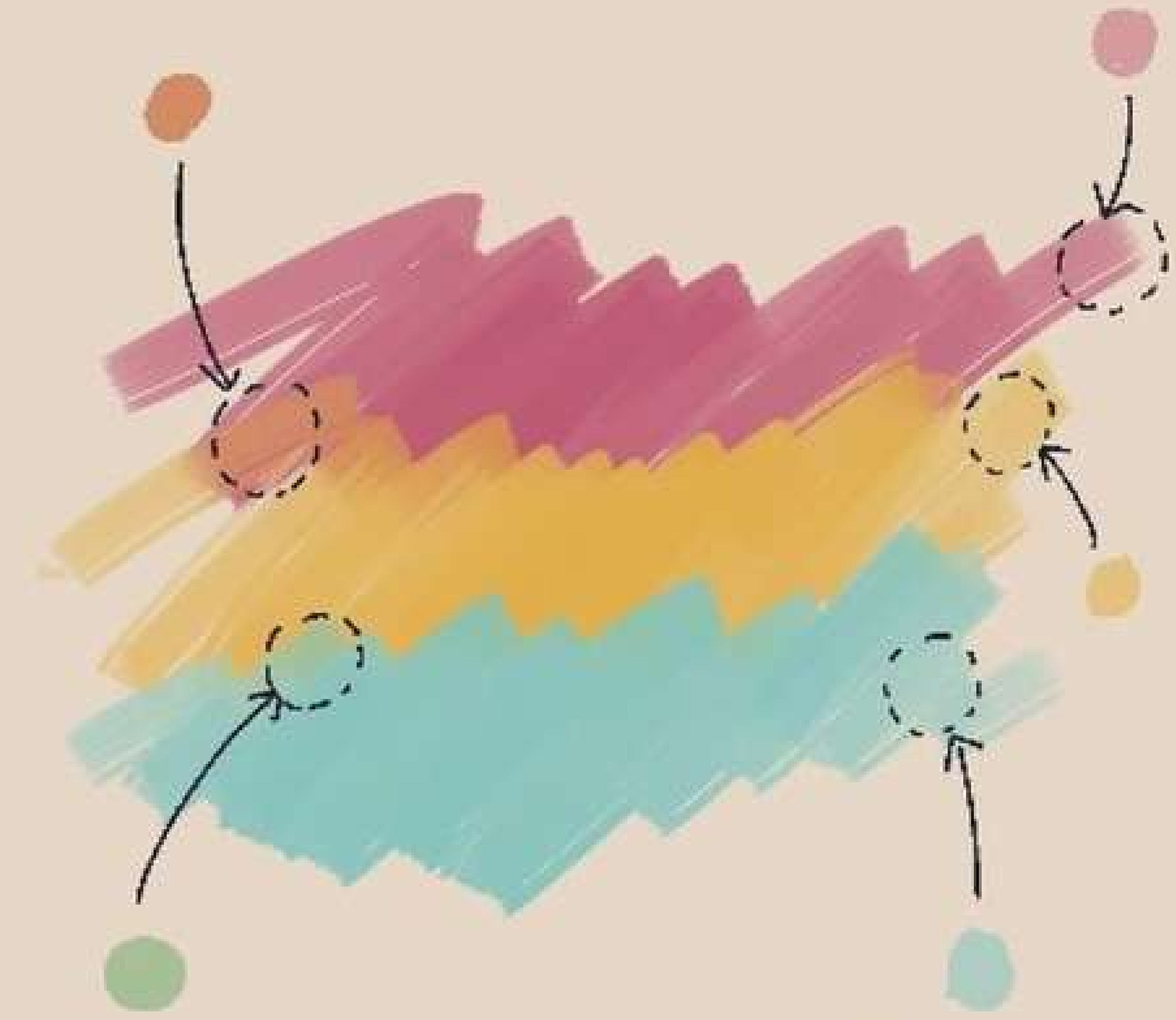
③「筆」ツールの設定を変更したブラシです（詳細設定はデフォルト）。①と②の中間的な役割です。細めの線を描くときによく使います
※以降、カスタムツール③「筆2」として記載します

02 着彩の仕方については、どのブラシを使うときも、どのパーツを塗る際にも基本的にやり方は同じです。塗りには「スポイト」ツールを多用します。近くの色を「スポイト」ツールで拾っては塗り、拾っては塗り、の繰り返しで色を馴染ませていきます。画面上にない色を使いたいときも、近い色を拾ってから調整するほうが全体に統一感が出ます。





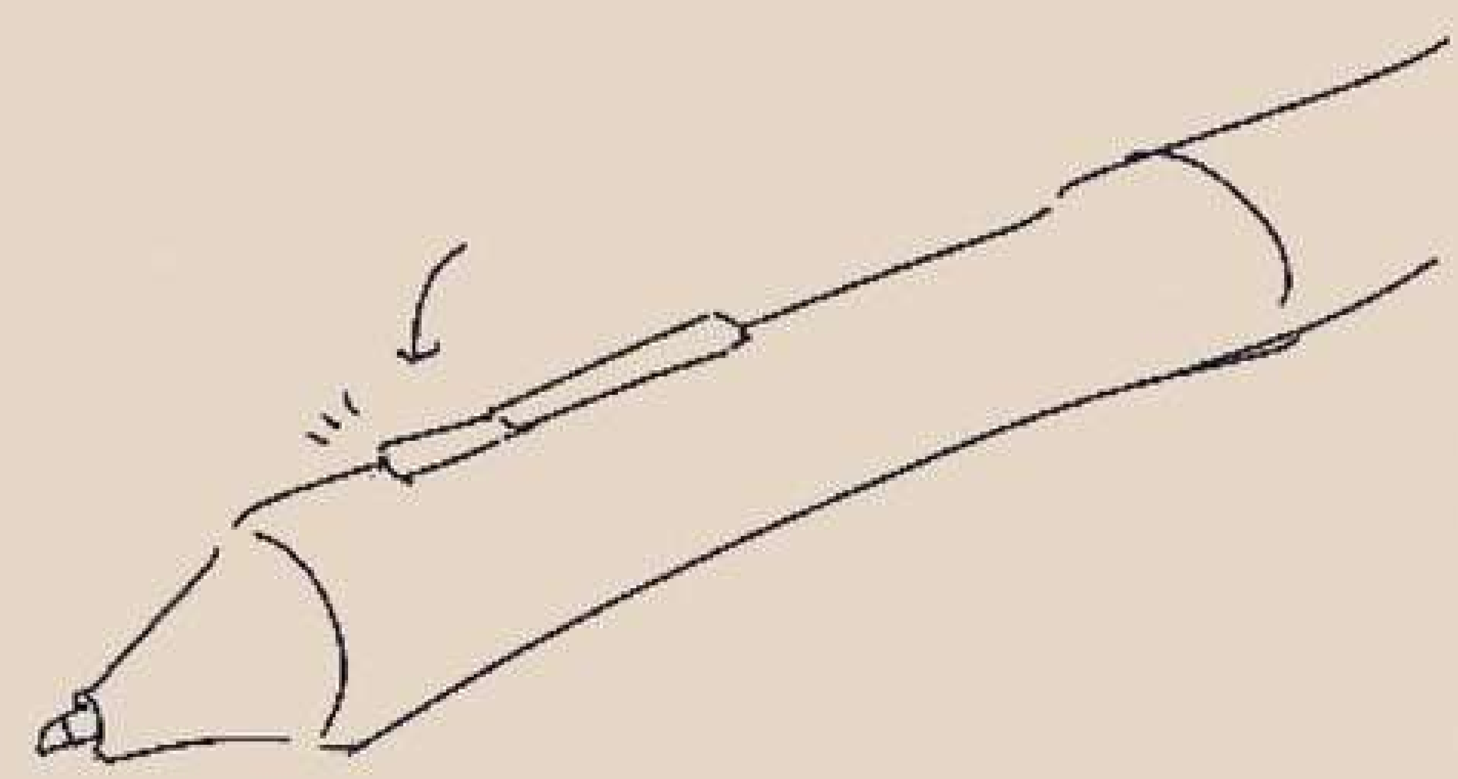
①ベースの塗り



②「スポイト」ツールで、色が淡い部分や重なった部分などの中間色を拾います



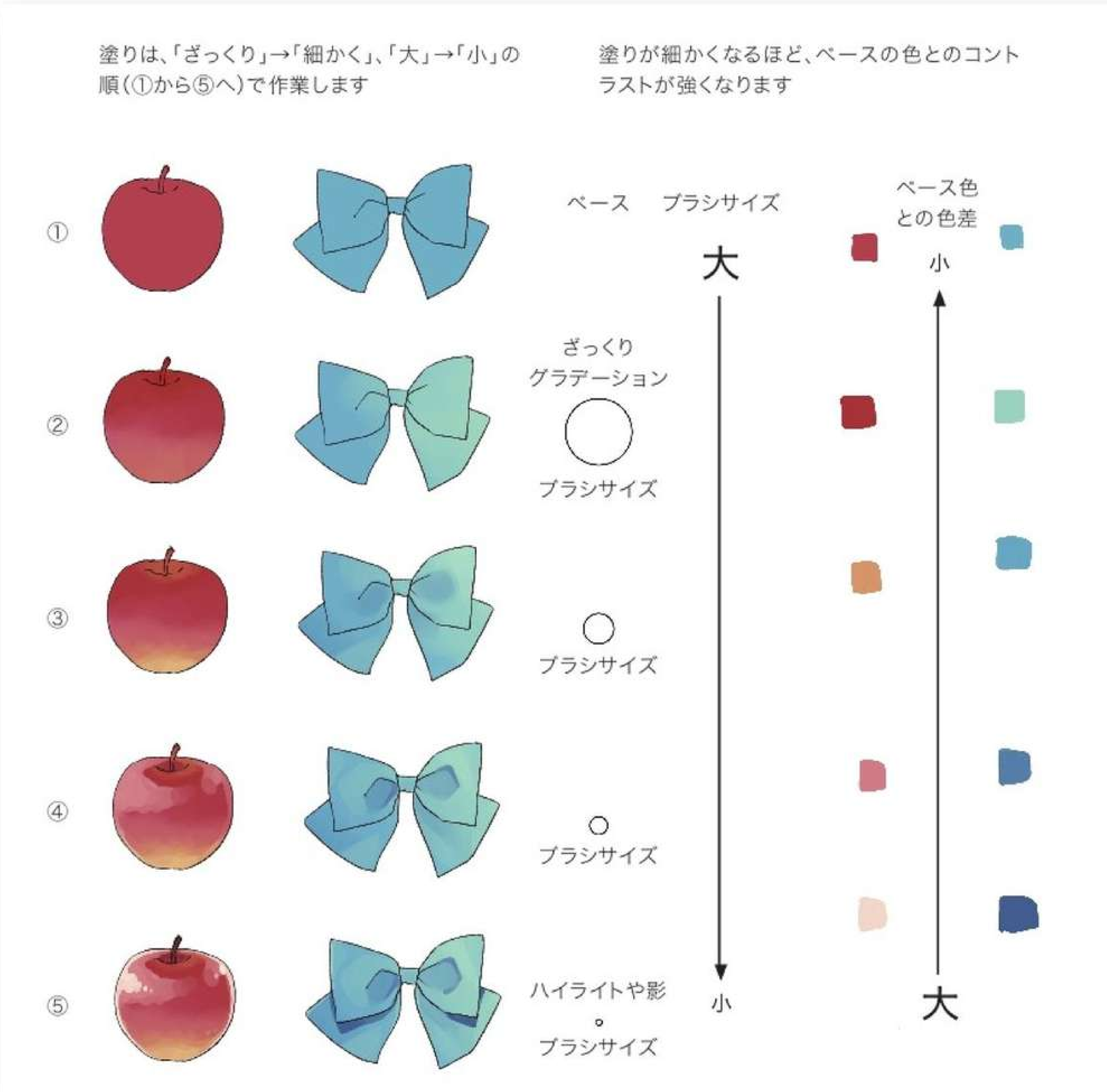
③拾った中間色で塗り→「スポイト」ツールで中間色を拾い→塗り→さらに「スポイト」ツールで中間色を拾い→塗り…の繰り返し



④タブレットペンのサイドスイッチに「スポイト」ツールのショートカットを割り当てておくと便利です

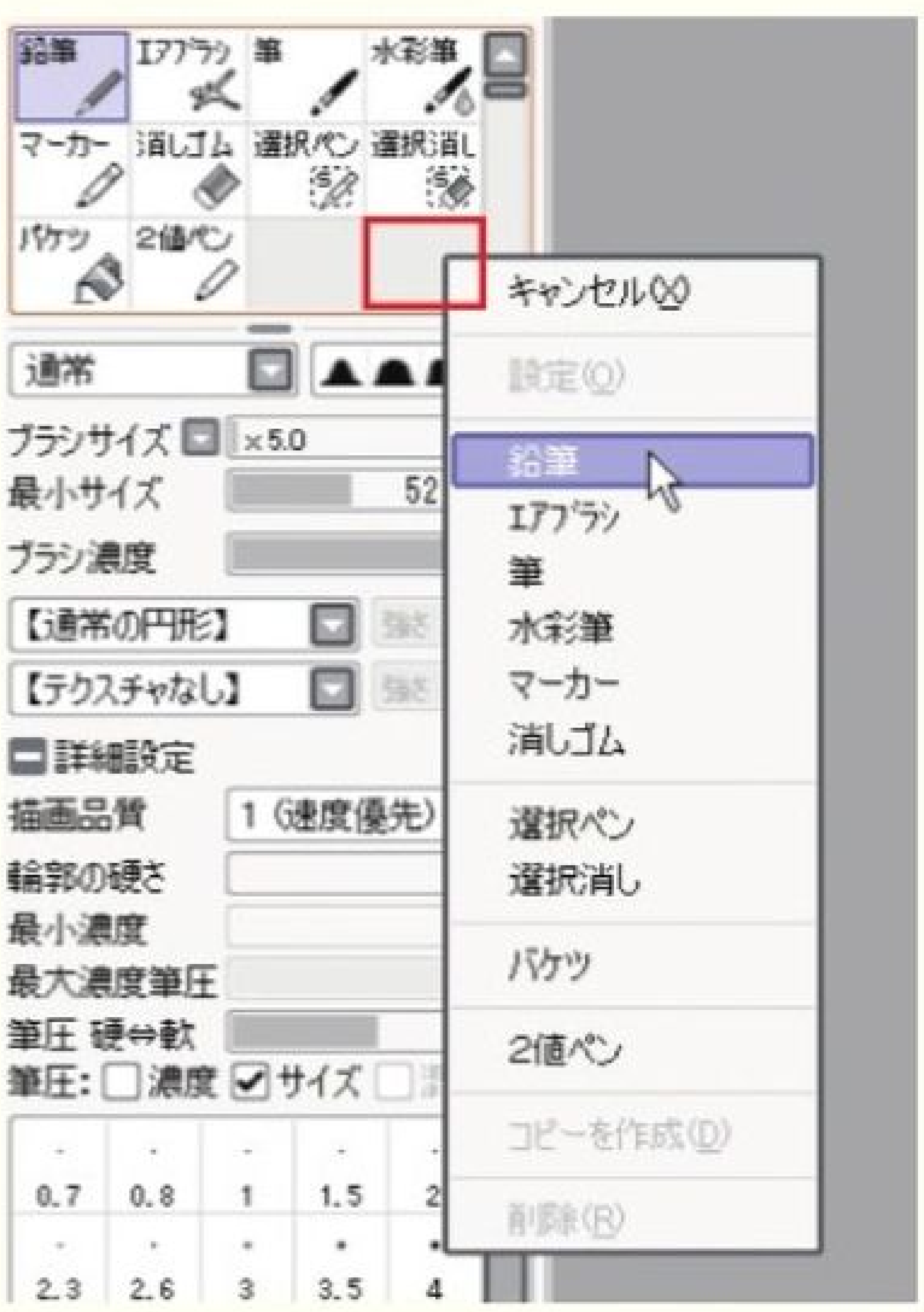
03

著者の考える塗りの基本となっている手順です。例外もあるかもしれませんが、基本的に何を塗るにしてもこれを頭に入れておけばそれなりに見えます。ベース色にいきなり濃すぎる影の色を持ってきて太めのブラシで塗ってしまい、なんだか汚くなってしまった…という失敗も減ります。あとは材質の違いによって細部の塗り込み方を変えるなどしてバリエーションを持たせます。



カスタムツールの登録方法

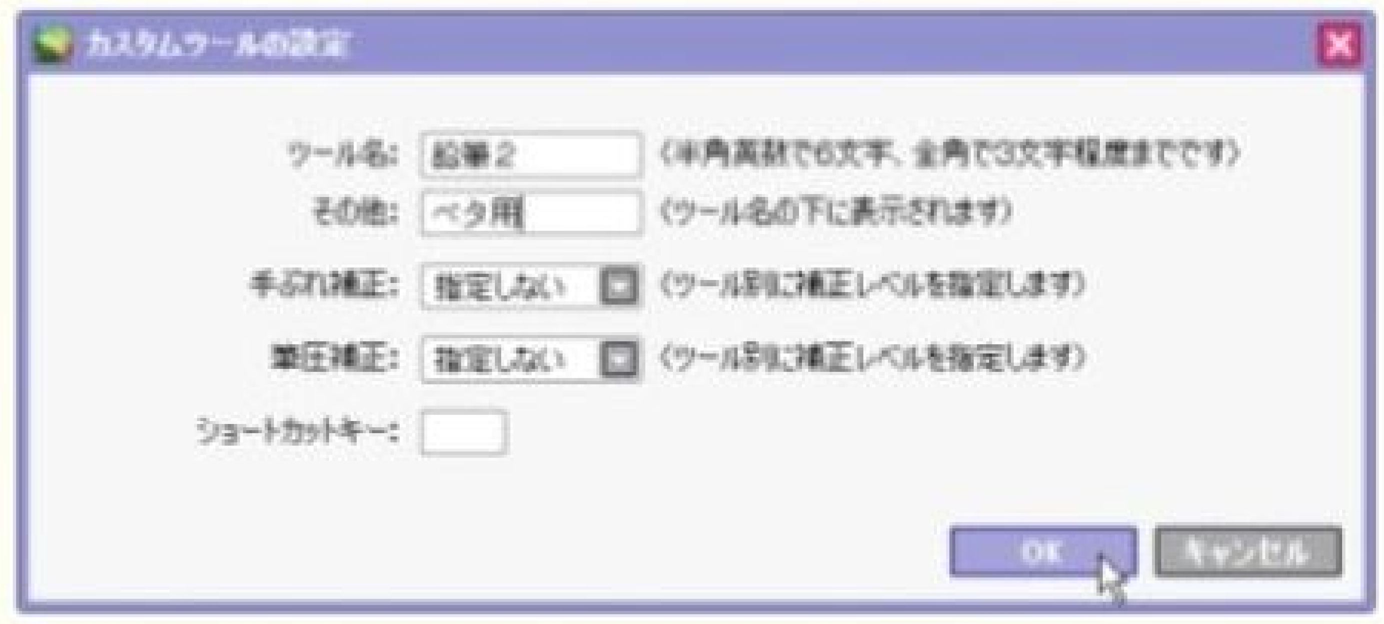
カスタムツールトレイにあるツール類は、基本的には設定を変更した場合、ボタンひとつで簡単にデフォルトの設定に戻すということができないのですが、複製や新規に作成し、自由にカスタマイズすることができます。そのため設定を変えたくないツールや、自分好みの設定でパターンを変えていくつか持っておきたいツールがある場合は、カスタムツールとして登録することをおすすめします。冒頭でお伝えした、著者が普段使用している3つのブラシツールもカスタムツールとして登録しています。方法はとても簡単なので、覚えてしまいましょう。



①カスタムツールトレイのあいているグレーのボックス上で、マウス右クリックし、表示されたメニューから作成したいツールを選択します



②選択したツールの初期設定のものがトレイに作成されるので、ダブルクリックします



③「カスタムツールの設定」パネルが表示されるので、ツール名などを決め、「OK」ボタンをクリックします



④ツール名が設定した通りに変更されました。これであとはツールの設定を自分用にカスタマイズすれば、カスタムツールのできあがりです



⑤作成したツールを削除するには、ツールアイコン上でマウス右クリックし、表示されたメニューから「削除」を選択します

肌の着彩

01

着彩前に、色分けレイヤーを全て「不透明度保護」の状態にしておきます。これで、先ほど塗り分けた範囲からはみ出すことなく色を塗り重ねていくことができます。



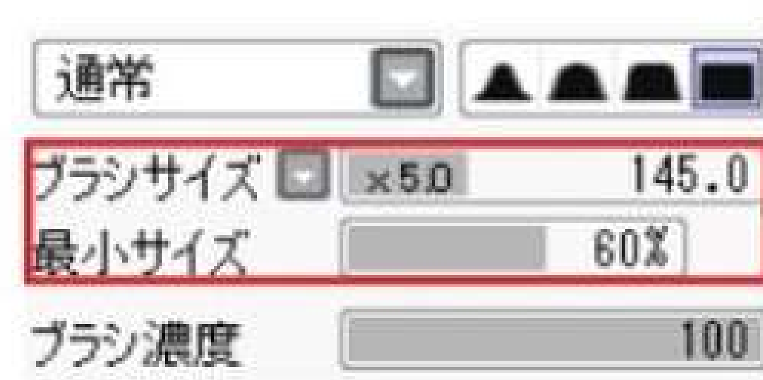
「シュシュ」レイヤーを選択して「不透明度保護」にチェックを入れました。その他の色分けレイヤーについても同様にします

02

肌から塗っていきます。「肌」レイヤーを選択し、まずはカスタムツール②「筆」で、大きめのブラシサイズを使い、ベースの色より少しだけ濃い色でうっすらと顔と手に陰影をつけていきます。



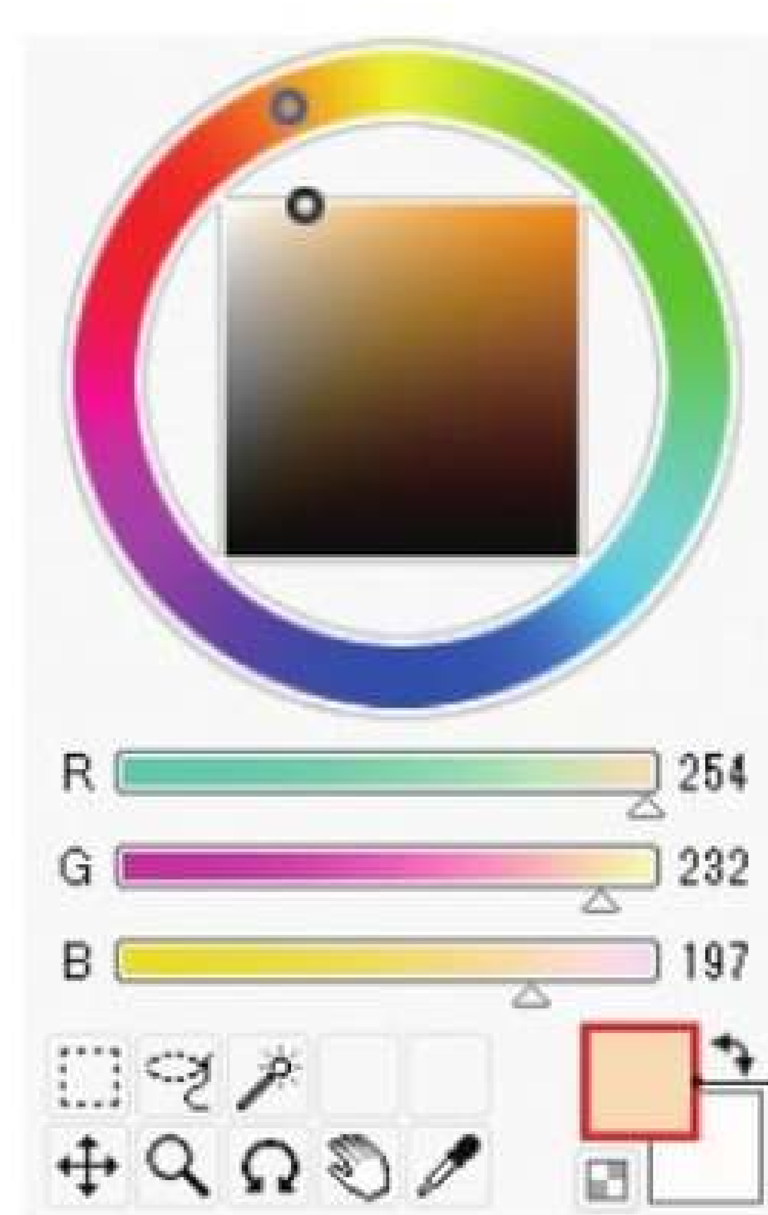
①カスタムツール②「筆」を選択しました



②ブラシサイズは「150～300」程度、最小サイズは「50%」以上に設定しました



④手と顎の下、前髪の下などに薄く影色を描画しました



③描画色を選択しました

03

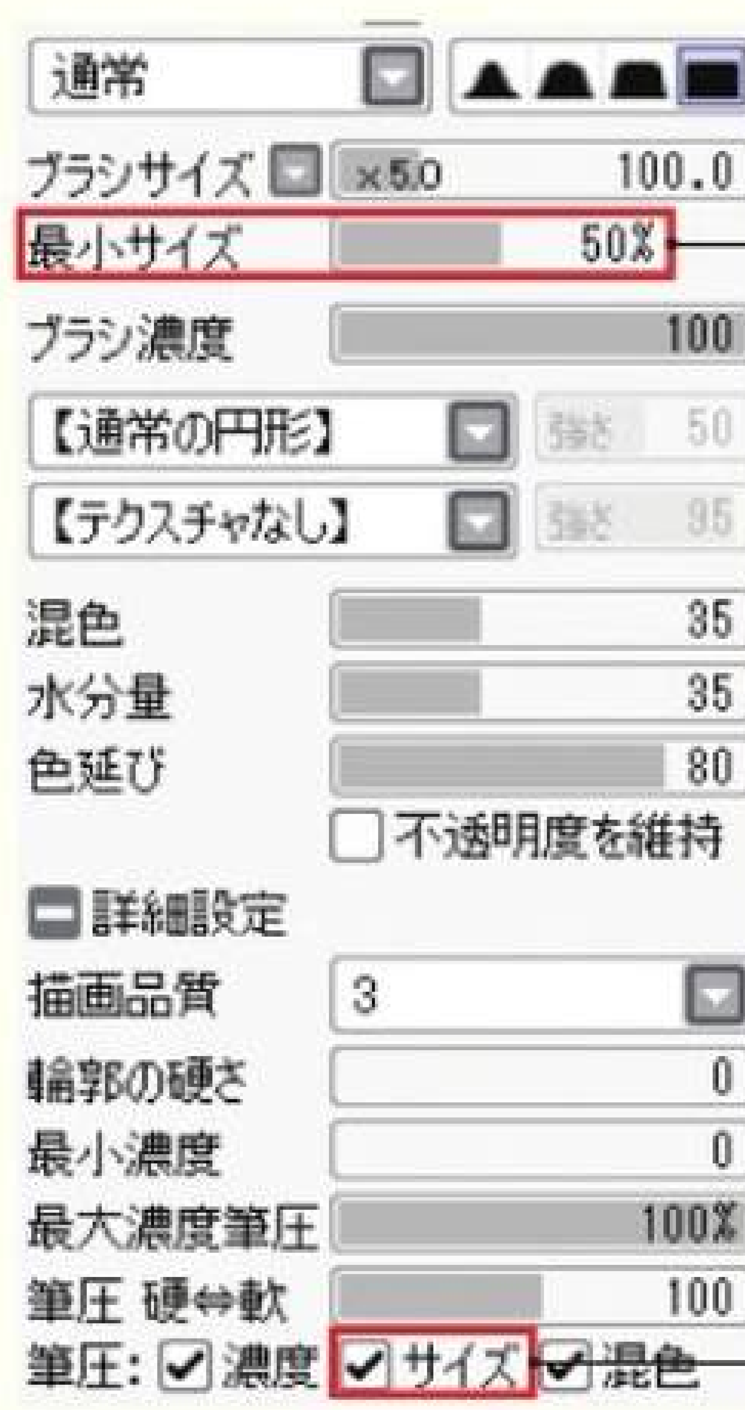
足にも同じようにうすく影色を塗っていきます。膝下や腿やふくらはぎなど、影になるところを考えながら塗っていきます。



TECHNIQUES

ブラシツールの「最小サイズ」とは

ブラシツールの設定項目にある「最小サイズ」とは、筆圧によって表現される最小のブラシサイズのことで、例えばブラシサイズが「100」、最小サイズが「50%」の場合、どれだけ筆圧を弱く描いてもブラシサイズ「100」の「50%」である「50」以下で描画されることはありません。
おおまかにざっくりと陰影をつけたいとき程大きく、細かい描き込み程小さく、という感じで最小サイズを描画箇所ごとに調整しながら描きます。



最小サイズの設定項目

最小サイズの設定を変更するには、「詳細設定」の「サイズ」にチェックが入っている必要があります

最小サイズ →



最小サイズが「100%」「50%」「0%」のときに、「同じブラシサイズ(100)」で「同じ力」で描画したサンプルです。最小サイズが「100%」なら、どんなに弱い力で描いても100%のサイズで描かれるので一番太くなります。逆に最小サイズが「0%」の場合は、もともとの筆圧も影響してくるので、同じブラシサイズでも細く描画されます。

04

次にもっと濃い色を選び、顔まわりの細部の影を塗っていきます。ここではカスタムツール③「筆2」のブラシを使います。



①カスタムツール③「筆2」を選択しました。ブラシサイズは「20～50」程度、最小サイズは「0～50%」に適宜変更します



②先ほどより少し濃いめの描画色を選択しました



③はっきりした影色を、描画していきます。髪の影と頬の赤み、顎の下の影をざっくりと描きました

→



④顎の下の影を整え、前髪から落ちる影を調整して、顔周りの影つけは完成です

05

同じ色で、手の影も塗ります。ブラシも同じものを使用します。



→



①手の平や袖口、親指のつけ根などに影色を塗りました



→



②指先やシュシュの下、袖口などに影色を塗りました

06

足も塗っていきましょう。左足は、膝から下の角度を表現するため濃い目の影を入れます。



①引き続きカスタムツール③「筆2」を使用しています。設定も同様です



②描画色は、顔周りより少し薄めの色を選択しました



↓



③膝下に濃いめの影を入れました

07

足にハイライトを加えます。「肌」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて描画します。



①「肌」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「肌ハイライト」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②引き続きカスタムツール③「筆2」を使用しています。設定も同様です



③白っぽい描画色を選択しました



④ハイライトを描画しました。足のエッジ部分などに描画しています



⑤白っぽい部分がハイライトを描画した部分です。分かりやすくするため、「下のレイヤーでクリッピング」のチェックをはずし、濃い色の背景色を表示しています

TECHNIQUES

塗り方を目的によって使い分ける

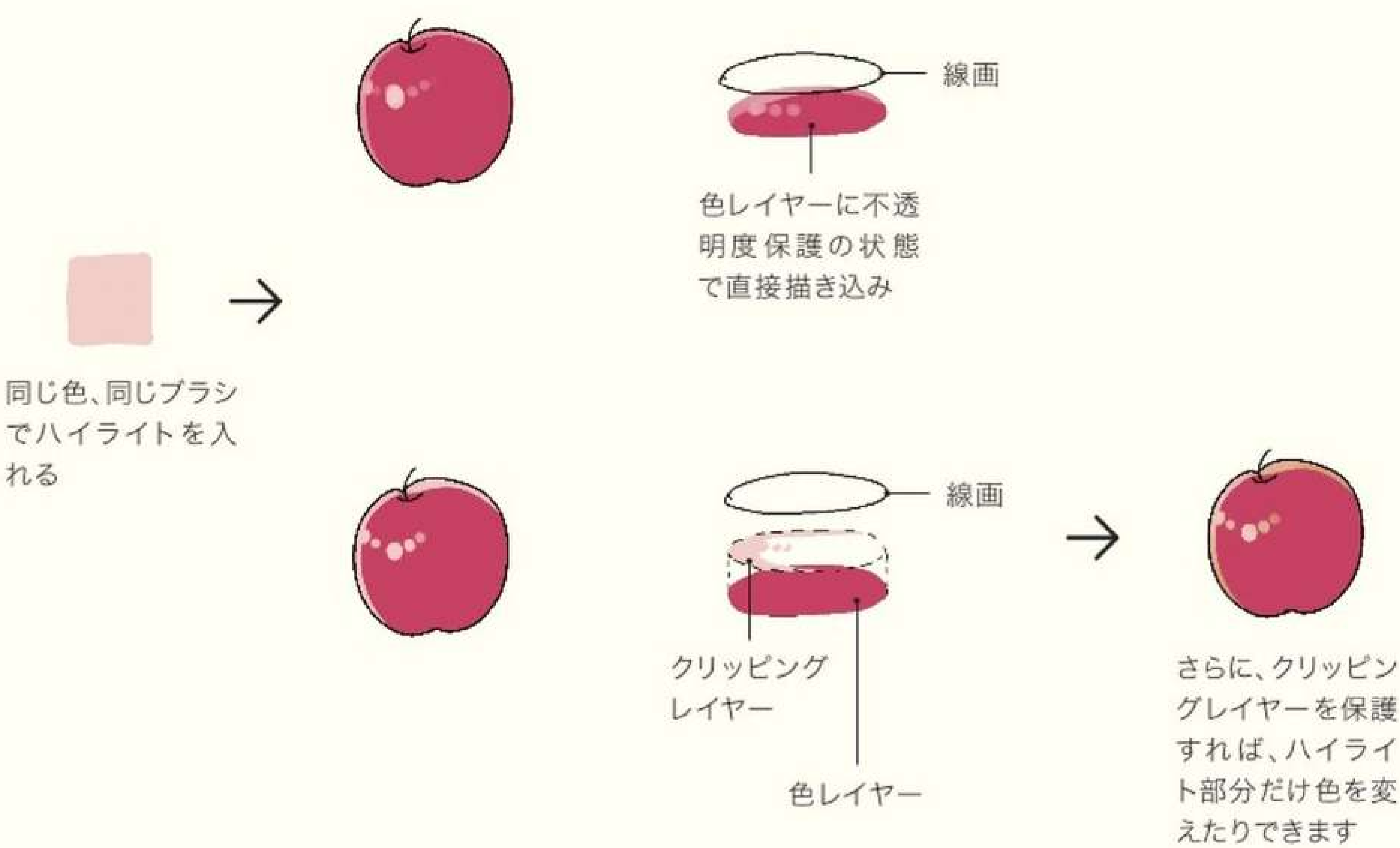
塗りの方法は、色レイヤーに直接塗り込んでいく方法とクリッピングレイヤーを使って色を重ねる方法の2つを使い分けています。どのように使い分けているか、簡単に説明すると以下のような感じです。

・「色をくっきりと見せたいとき」は、クリッピングを使っています。
・「ベースの色と馴染ませたい、混色の質感を出したいとき」は、直接塗り込む方法を使っています。

図のように、色レイヤーに直接塗り込むと色が混ざりやすく、選択した色の通りには、ひと筆ではなかなか表現できません。そのため、ベースの色と馴染ませたい、混色の質感を出したいときは後者の方法を使います。そして基本的に、ほとんどこの方法で塗っています。

対して、クリッピングレイヤーで色を重ねる場合は、ベース色の影響を受けないのでくっきりと色を置くことができます。その場合、今回のようにハイライトとして使うことが多いです。

また、クリッピングレイヤー単体で不透明度保護をして、色を変えたり塗り込むことができるので、柄などを描き込む際にも使います。



08 続いて、「肌」レイヤーに白目の部分を塗っていきます。



①「肌」レイヤーを選択しました



②引き続きカスタムツール③「筆2」を使用しています。設定も同様です



③白に近い描画色を選択しました



④白目の部分を描画しました（「目」レイヤーの表示をオフにした状態です）

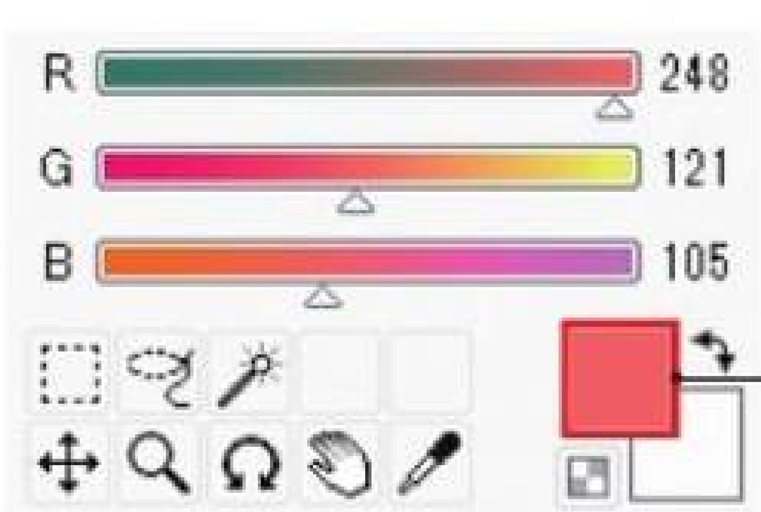
09 「肌」レイヤーにまぶたの影を描き込み、目じりから下まぶたに向かって濃い目のラインを入れました。



①引き続きカスタムツール③「筆2」を使用しています。ブラシサイズは「15」、最小サイズは「11%」に設定しました



②まぶたの影用の描画色を選択して描画しました



③目じりのライン用の描画色を選択して描画しました



④まぶたの影と目じりのラインを描画しました



⑤線画を非表示にしたところです

10 全体的に確認したら、「肌」レイヤーはこれでほぼ完了です。



その他のボディパーツと小物のおおまかな着彩

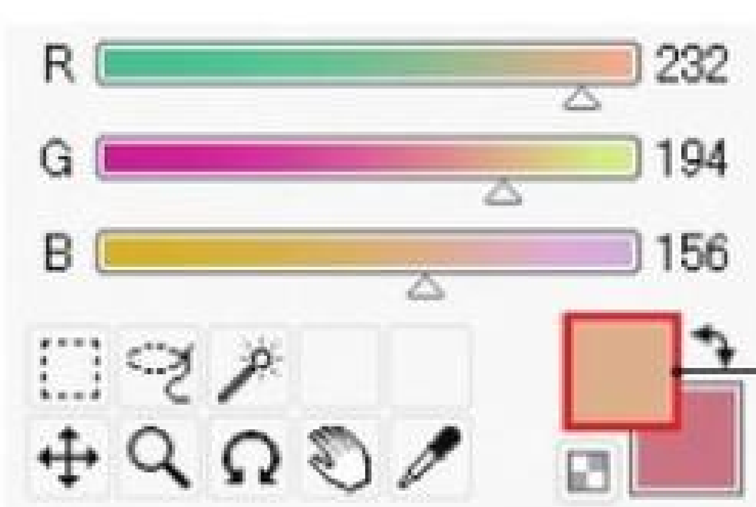
01 肌は最初に細かく塗り込みまで行ってしまいましたが、その他のパーツは先にざっくりと色をつけていきます。ひとつのパーツごとに集中して細かい作業まで行ってしまうと、全体のバランスを見失って一部だけ描き込みすぎてしまう、ということもありがちです。全体を見ながらバランスよく着彩作業を進めていきます。カスタムツール①か②の「筆」を使用して塗っていきます。まずは髪の毛から塗りましょう。明るい色を使って馴染ませせます。



①「髪」レイヤーを選択しました



②カスタムツール②「筆」を選択しました



④描画色を選択しました



③ブラシサイズは「150～300」程度、最小サイズは「50%」以上に設定しました



⑤ざっくりと明るい色を頭部に描画しました

02 先ほど塗った色を馴染ませながら、少しだけ濃い色で陰影を加えます。



①引き続きカスタムツール②「筆」を使用しています。設定も同様です



②描画色を選択しました



③陰影を加えました

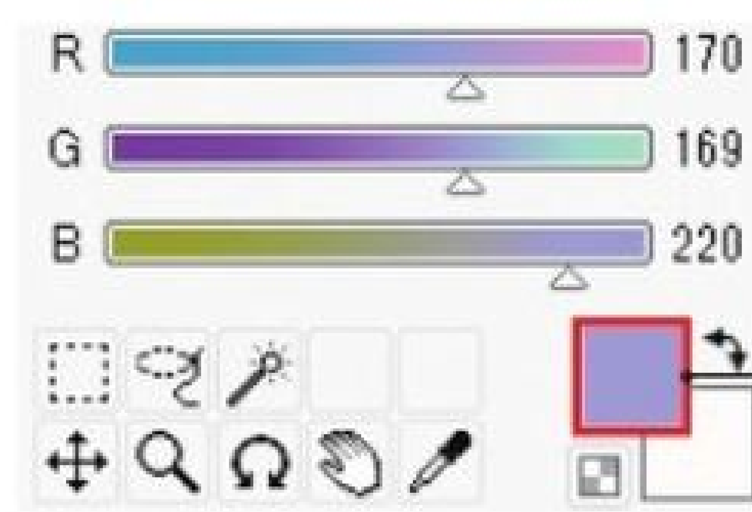
03 さらに奥の髪に分かりやすく陰影を入れていきます。ここでは、カスタムツール①「筆」の平筆を使っています。色は薄めの青紫です。ここで陰影にこの色を入れる理由は説明が難しいですが…入れたいから、というのが一番です。ただ、影の色を印象的にすることでイラストに雰囲気を出すことができます。今回のようなキャラクターメインで空間が自由なイラストでは、リアルを重視しすぎずに個性を活かした演出を心がけます。気分やそのときの照明の色などを考えて、影やハイライトの色を自分なりにいろいろと試してみましょう。ここでも頭部のエッジに沿ってハイライトをざっくり置いてみています。



①カスタムツール①「筆」を選択しました



②ブラシサイズは「105」、最小サイズは「30%」に設定しました



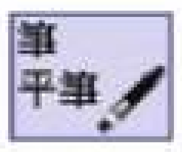
③描画色を選択しました



④髪の奥側に青紫の影色を描画しました。もとの色と馴染ませたかったので、「髪」レイヤーに直接描画しています

04

シャツも最初に明るい色を塗ってから、濃い色で影色を描画する、という順でざっくりと塗ります。ここでも先ほどと同じ平筆を使用します。



①引き続きカスタムツール①「筆」を使用しています



②ブラシサイズは「180」、最小サイズは「48%」に設定しました



③明るめの描画色を選択しました



④明るめの描画色で影色をざっと塗りました。シャツの袖口や襟から肩にかけて、脇の下、スカートとの境、胸の下など影が落ちる部分に塗っています



⑤暗めの描画色を選択しました



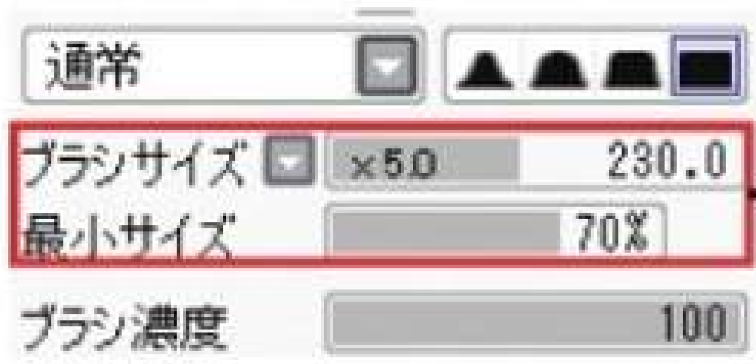
⑥暗めの描画色で影色を描画しました。こちらは袖口と襟から肩にかけて描画しています

05

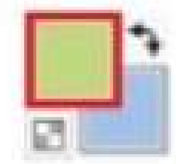
同じようにカーディガン、スカート、カバンを、それぞれのレイヤーを選択してざっくり塗ってみました。ネクタイやシュシュなど細かい部分はあとで塗ります。



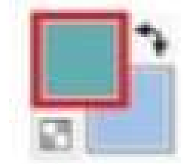
①カスタムツール②「筆」を選択しました



②ブラシサイズは「230」程度、最小サイズは「70%」に設定しました



③明るめの描画色を選択して描画



④暗めの描画色を選択して描画



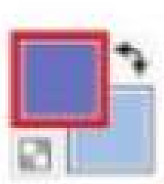
⑤カーディガンの影色を描画しました



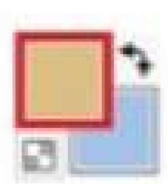
⑥カスタムツール①「筆」を選択しました



⑦ブラシサイズは「85」程度に設定しました



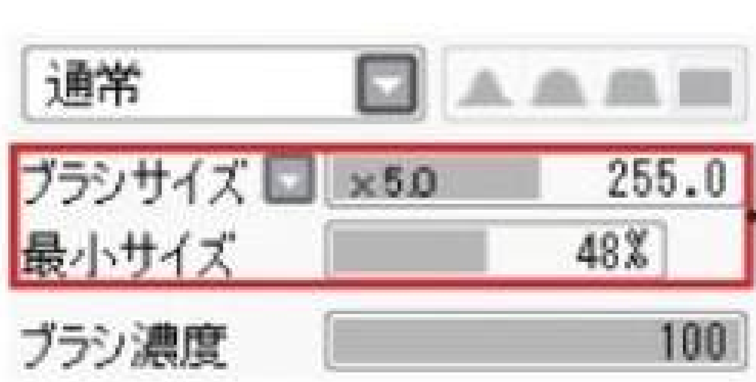
⑧明るめの描画色を選択して描画



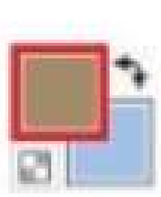
⑨さらに明るめの描画色を選択して描画



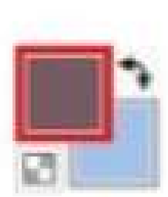
⑩スカートの裏地側に、影色を描画しました。ブルーからイエローへと色を変えています



⑪同じブラシでブラシサイズは「255」程度に設定しました



⑫明るめの描画色を選択して描画



⑬暗め描画色を選択して描画



⑭カバンの影色を描画しました

その他のボディパーツと小物の細部の着彩

01

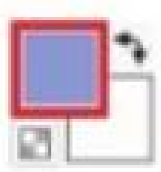
シャツの影部分からスポイトで色を拾い、細部の影をつけていきます。カスタムツール③「筆2」で「シャツ」レイヤーを選択し、細部の陰影を描画します。



①カスタムツール③「筆2」を選択しました



②ブラシサイズは「20～50」程度、最小サイズは「26%」に設定しました



③袖口の濃いめの色を「スポイト」ツールで取りました



④袖口から濃い色を取り、ネクタイの影を描画しました



⑤髪の毛の影を描画し、シャツのしわに沿って入る影も加えていきます

02

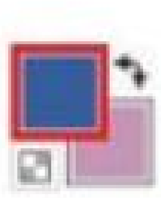
同じようにカーディガン、スカートを、それぞれのレイヤーに塗り込みます。カスタムツール②「筆」と③「筆2」を使い分けながら陰影をつけていきます。



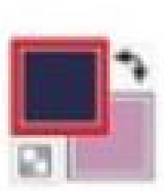
①カスタムツール②「筆」を選択しました。ブラシサイズは「30～50」程度に設定しました。大きく馴染ませたい部分の影を描画します



②カスタムツール③「筆2」を選択しました。細かい部分の影を描画します。設定は先ほど塗ったシャツと同様です



③カーディガン用の描画色を選択して描画しました



④スカート用の描画色を選択して描画しました



↓



⑤カスタムツール②で大きく馴染ませた影を塗ったあと、カスタムツール③でくっきりとした影を描画しました

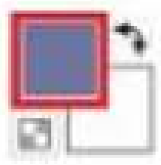
03 スカートは裏地との色を区別し、裾に軽くハイライトを入れました。



①カスタムツール③「筆2」を選択しました



②ブラシサイズは「20」程度、最小サイズは「11%」に設定しました


③ハイライト用の描画色を選択しました


④裾にハイライトを描画しました

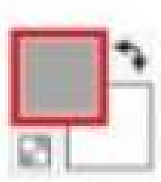
04 さらにスカート裏地の裾部分にピンクっぽい色味を追加しました。折り返した生地の縫い目部分にもハイライトを入れています。

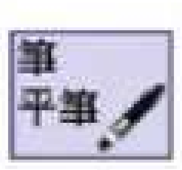


①カスタムツール③「筆2」を選択しました

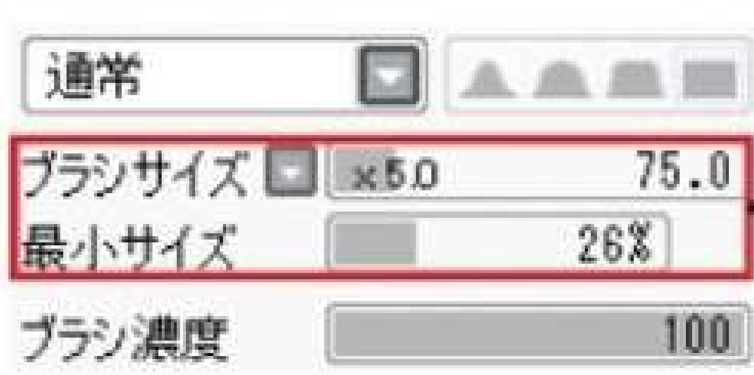


②ブラシサイズは「14」程度に設定しました

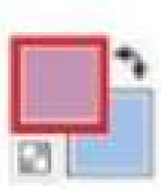

③描画色を選択し、裏地のハイライトを描画しました

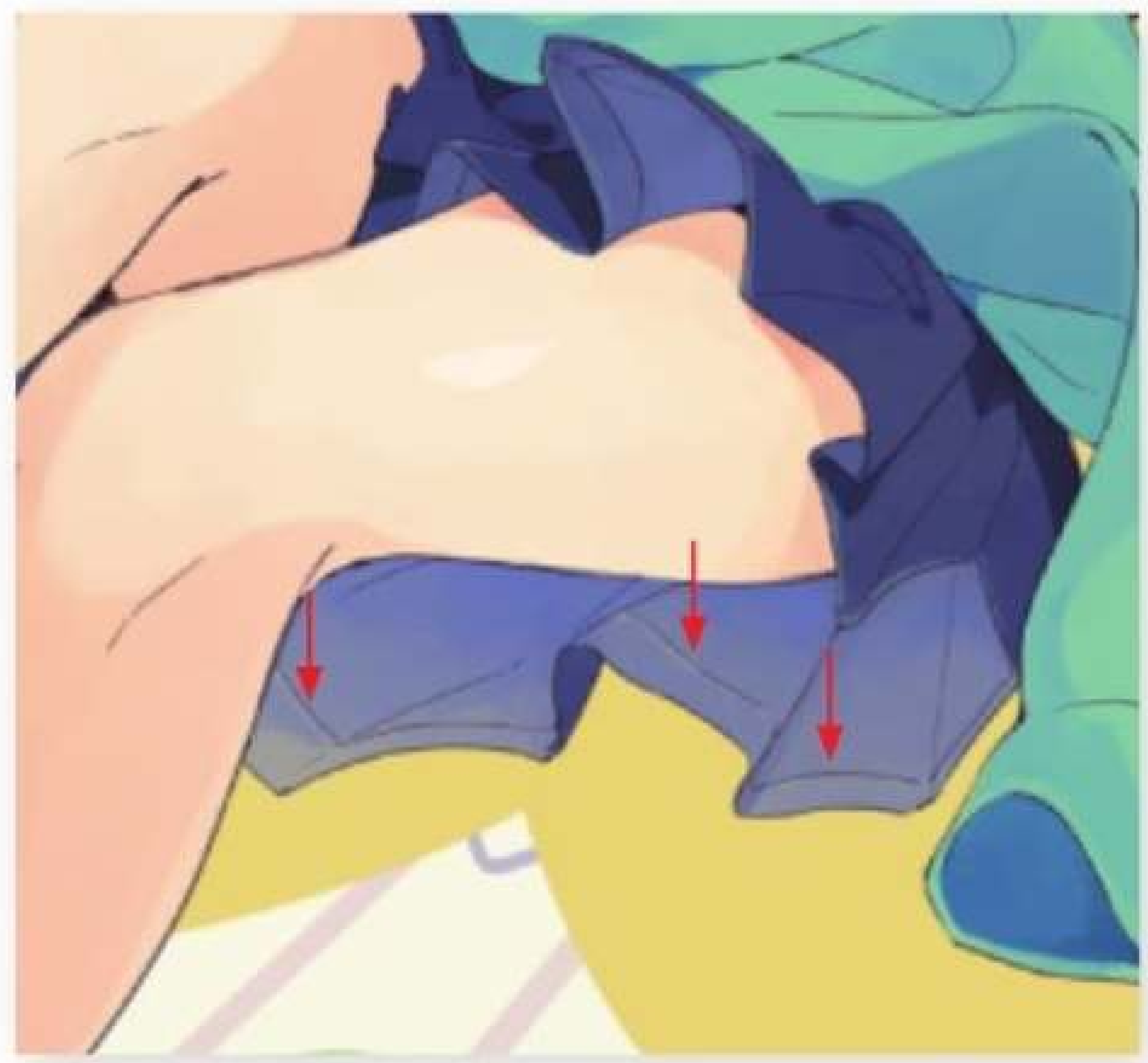


④カスタムツール①「筆」を選択しました



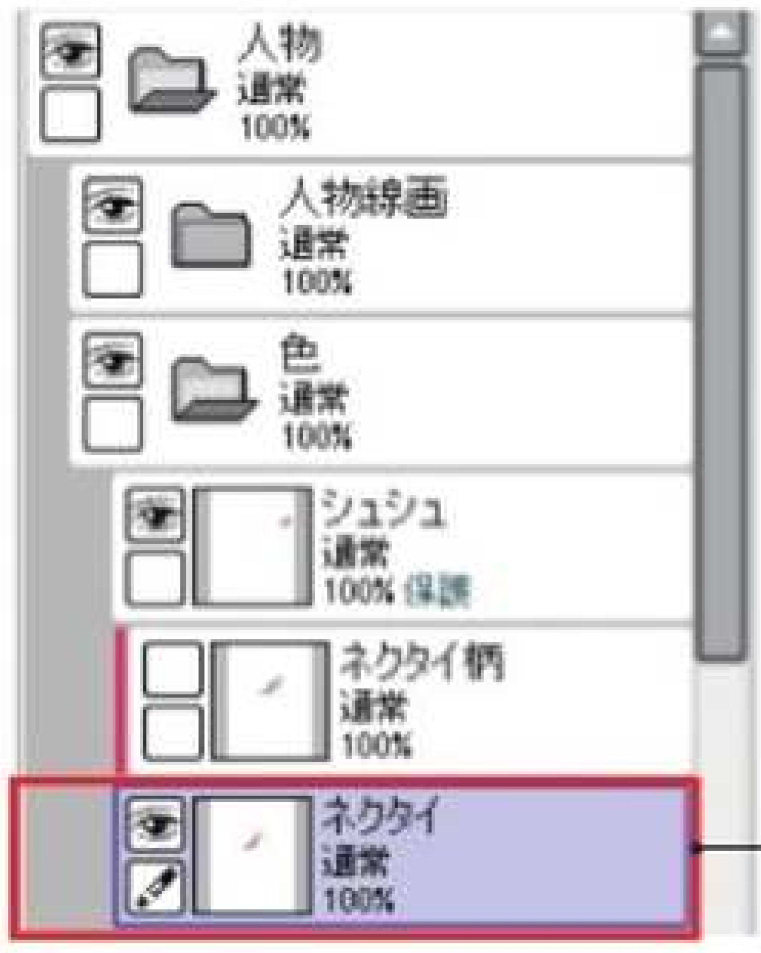
⑤ブラシサイズは「75」程度、最小サイズは「26%」に設定しました


⑥描画色を選択し、裾を描画しました




⑦裏地のハイライトを描画し、裾部分にピンクで色を加えました

05 ネクタイは、地の色が濃いので明るめの色を加えて、立体感を出します。



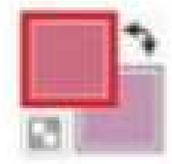
①「ネクタイ」レイヤーを選択しました



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「35」を選択



④「スポイト」ツールで髪の毛から描画色を取りました



⑤ネクタイに明るめの色を描画しました

06 「ネクタイ」レイヤーの上にクリッピングレイヤーを作り、柄を入れていきます。



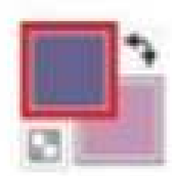
①「ネクタイ」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「ネクタイ柄1」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「20」を選択



④「スポイト」ツールで配色時に作成した「ネクタイ柄」レイヤーから描画色を取りました



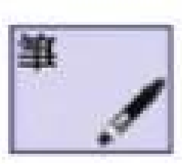
⑤ネクタイに大きめの柄を描き込みました

07

さらにクリッピングレイヤーを追加し、柄を2つ増やします。チェック柄のように色数の多い柄は、色数分レイヤーを分けたほうが便利です。あとからひとつひとつに陰影をつけていくためです。



①「ネクタイ柄1」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「ネクタイ柄2」「ネクタイ柄3」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

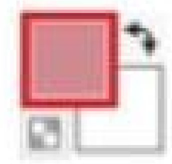


②「筆」ツールを選択しました



③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「14」にしました

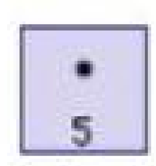
④ブラシ濃度を「88」に、テクスチャを「画用紙」、強さを「52」に、混色を「43」に設定しました



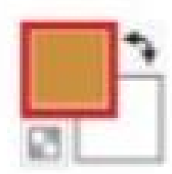
⑤「スポイト」ツールで配色時に作成した「ネクタイ柄」レイヤーから描画色を取りました



⑥「ネクタイ柄2」レイヤーに細めの柄を描き込みました。テクスチャに「画用紙」を選択したため、画用紙に描いたような質感がつきました



⑦同じブラシのまま、ブラシサイズは「5」を選択しました



⑧「スポイト」ツールで配色時に作成した「ネクタイ柄」レイヤーから描画色を取りました



⑨「ネクタイ3」レイヤーに細めの柄を描き込みました。同じブラシを使用したため、こちらも画用紙に描いたような質感がつきました

08 ネクタイのベース色に陰影つけたように、柄にも陰影を加えていきます。クリッピングしたレイヤーを不透明度保護してから陰影を描画します。



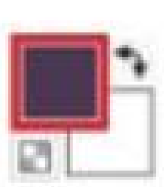
①「ネクタイ柄1～3」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れましたた



②カスタムツール①「筆」を選択しました



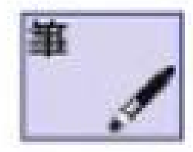
③ブラシサイズは「25」を選択しました



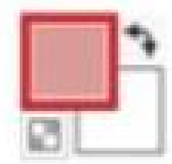
④描画色を選択しました



⑤「ネクタイ柄1」レイヤーに暗めの描画色で陰影を描画しました



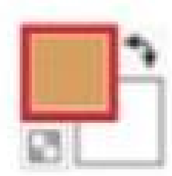
⑥カスタムツール②「筆」を選択しました



⑦描画色を選択しました



⑧「ネクタイ柄2」レイヤーに明るめの描画色で陰影を描画しました。ブラシサイズは、持ち替えてももちろんかまいませんが、不透明度保護にチェックを入れてあるため、大きなサイズでもはみ出すことはありません



⑨描画色を選択しました



⑩同様にして、「ネクタイ柄3」レイヤーに明るめの描画色で陰影を描画しました。分かりにくいかもしれませんが、この作業をするのとしないのとでは、立体感が違ってきますので、ぜひ試してみてください

09 ネクタイの柄レイヤーに「画材効果」から「水彩境界」を選択し、効果をつけました。



②画材効果で「水彩境界」を選び、幅を「1」、強さを「100」にします

①「ネクタイ柄1」レイヤーを選択しました



③「ネクタイ柄1」レイヤーに描画した柄のエッジが強調されました

TECHNIQUES

水彩境界とは

レイヤーパネル上部にある「画材効果」の左端をクリックして開き、設定することができる効果です。レイヤーに対して、描画部分のエッジ（輪郭）を強調したような効果を加えることができます。幅や強さも調整できるので、いろいろなところで活用できる便利な効果です。
今回は柄部分がぼやっとして見えるのが気になったので、水彩境界を加えました。



①画材効果で「水彩境界」を選び、幅を「2」、強さを「100」にしました

②画材効果を設定したレイヤーには緑字で「効果」と表示されます



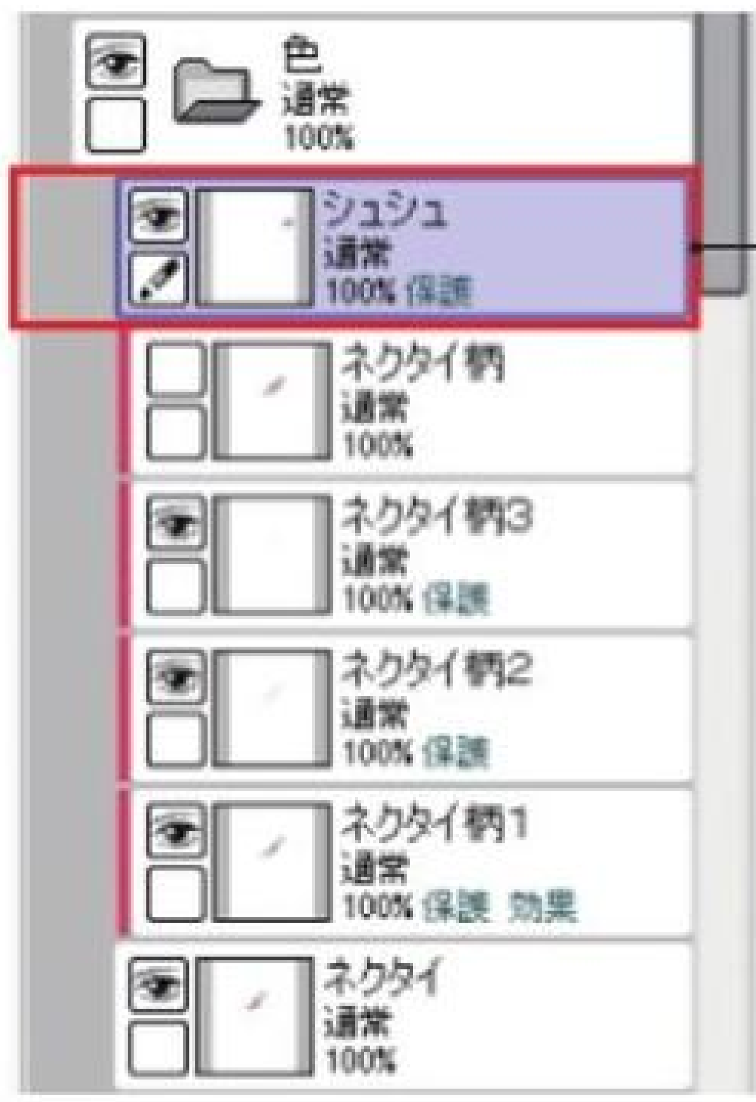
③水彩境界を設定していないレイヤー



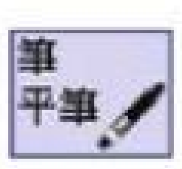
④水彩境界を設定したレイヤー。エッジが強調されています

10

シュシュもこれまでと同様の手順で影を入れていきます。影の色は髪色と同じような色を選びました。一枚のイラストの中ではこのように統一感を持たせます。シュシュだけに限らず、全体的に影の色の系統を合わせています。



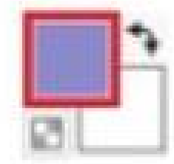
①「シュシュ」レイヤーを選択しました



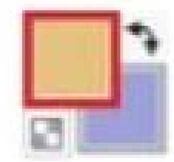
②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「30」を選択



④影色の描画色を選択して塗りました



⑤明るめの描画色を選択して、馴染ませました



⑥シュシュに影色を描画しました

11

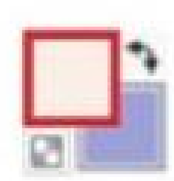
シュシュのフチの色を変えたいので、ネクタイと同様に、上にクリッピングレイヤーを重ねて陰影をつけました。ここは線画が入っているので水彩境界は要りません。



①「シュシュ」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「フチどり」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②カスタムツール③「筆2」を選択しました。ブラシサイズは「7～12」程度にしました



③描画色を選択しました



④フチを描画したあと、不透明度保護にチェックを入れ、カスタムツール①「筆」で、フチにも同様にブルーの影色を描画しました

12

ヘッドホンを塗っていきます。硬くてつるつるした素材はハイライトをはっきり入れます。こちらもクリッピングレイヤーを重ねています。



①配色時に作成したヘッドホンのブルーの部分を塗った「ヘッドホン ブルー」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「ヘッドホン ハイライト」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

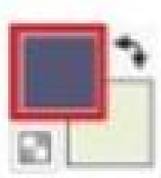
②「ヘッドホン ブルー」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れました



③カスタムツール①「筆」を選択



④ブラシサイズは「12」を選択



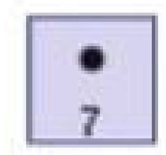
⑤描画色を選択しました



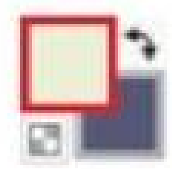
⑥「ヘッドホン ブルー」レイヤーを選択し、ヘッドホンのブルーの部分に暗い色で大きくハイライトを入れました



⑦カスタムツール③「筆2」を選択



⑧ブラシサイズは「7」を選択



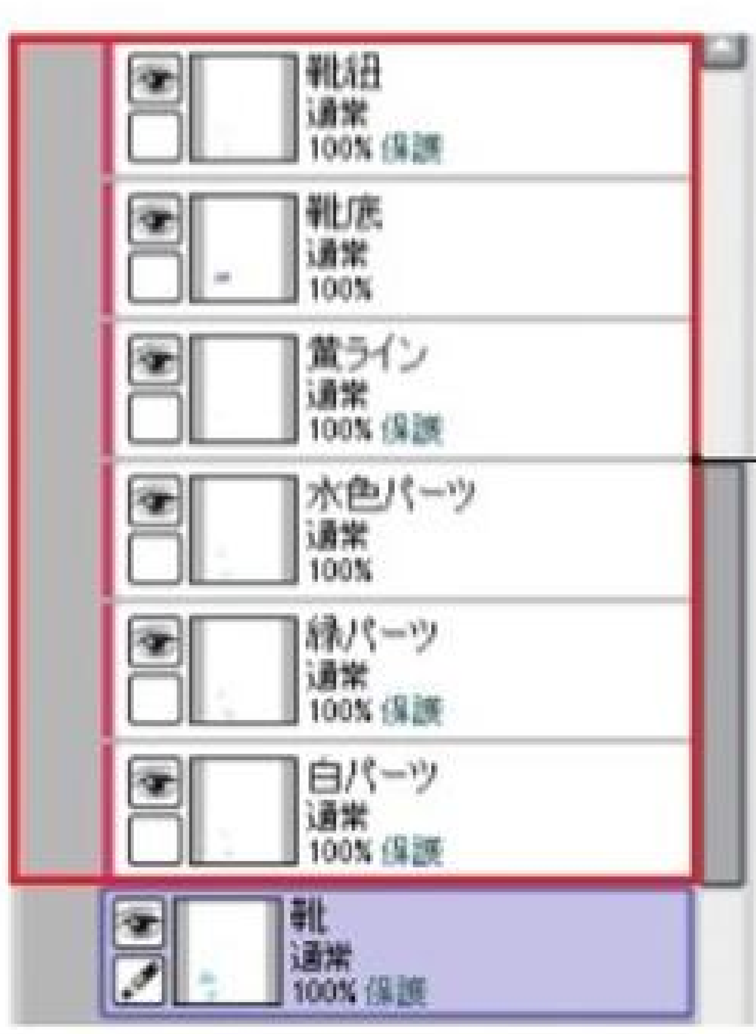
⑨描画色を選択しました



⑩「ヘッドホン ハイライト」レイヤーを選択し、ヘッドホンのグリーンの部分に明るい色で面積は小さいですが、はっきりしたハイライトを入れました

13

靴を塗っていきます。基本的には、ネクタイの描画と同様の工程です。色ごとにクリッピングレイヤーを作り、それぞれに陰影をつけています。



①今回作成したクリッピングレイヤーです。ひとつずつ塗ってから、陰影を描画しました

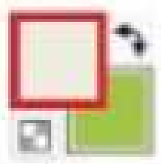


②配色時に検討したパターン用のクリッピングレイヤーの表示をオフにし、つま先以外を濃いブルーで塗り直しました

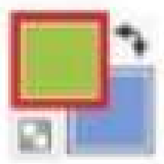
14 それぞれのレイヤーに描画していきます。



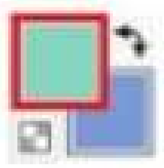
①カスタムツール③「筆2」を選択しました。ブラシサイズは「25～40」程度にしました



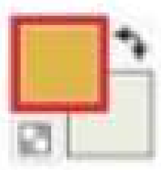
②描画色を選択しました



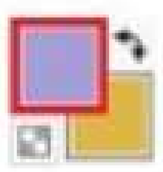
④描画色を選択しました



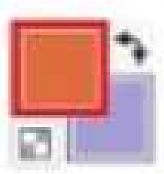
⑥描画色を選択しました



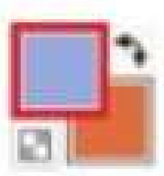
⑧描画色を選択しました



⑩描画色を選択しました



⑫描画色を選択しました



⑭描画色を選択しました



⑮各レイヤーごとに影色を描画しました



③白っぽいパーツを描画しました



⑤グリーンのパーツを描画しました



⑦明るい水色のパーツを描画しました



⑨黄色いラインを描画しました



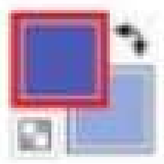
⑪靴底を描画しました



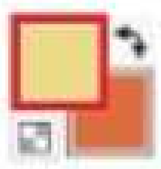
⑬靴紐を描画しました

15

靴底も塗りましょう。同じブラシのまま、ブラシサイズは「15」程度のものを使って描き込んでいきました。



①靴底の描画色を選択しました



②ハイライトの描画色を選択しました



③靴底のラインを描画し、エッジ部分にハイライトを加えました。靴下もここで一緒に影色を加えています

16

髪を塗っていきます。少しだけ陰影を細かく描いたら、上にクリッピングレイヤーを重ねてハイライトを入れていきます。まずは、陰影を加えていきましょう。



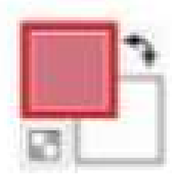
①「髪」レイヤーを選択しました



②カスタムツール③「筆2」を選択しました



③ブラシサイズは「25」を選択しました



④描画色を選択しました



⑤頭頂部を一番濃くして、だんだんと黄色よりの色になるように陰影を塗っていきます。また、髪の筋に沿ったシャープな陰影も加えました

17

陰影が描けたらハイライトを入れていきます。髪のハイライトに関しては線画で使ったブラシを、ブラシサイズを太くして描いていきました。細い線で描いていく部分もあるので、線画との統一感を持たせるためです。



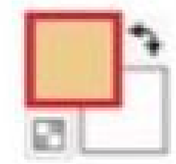
①「髪」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「髪 ハイライト」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②「筆」ツールを選択しました



③Chapter.01の線画を描くときに使用したブラシと同様の設定にしました（最小サイズと、画用紙の強さのみ変更しています）。ブラシサイズは「35」を選択しました



④描画色を選択しました



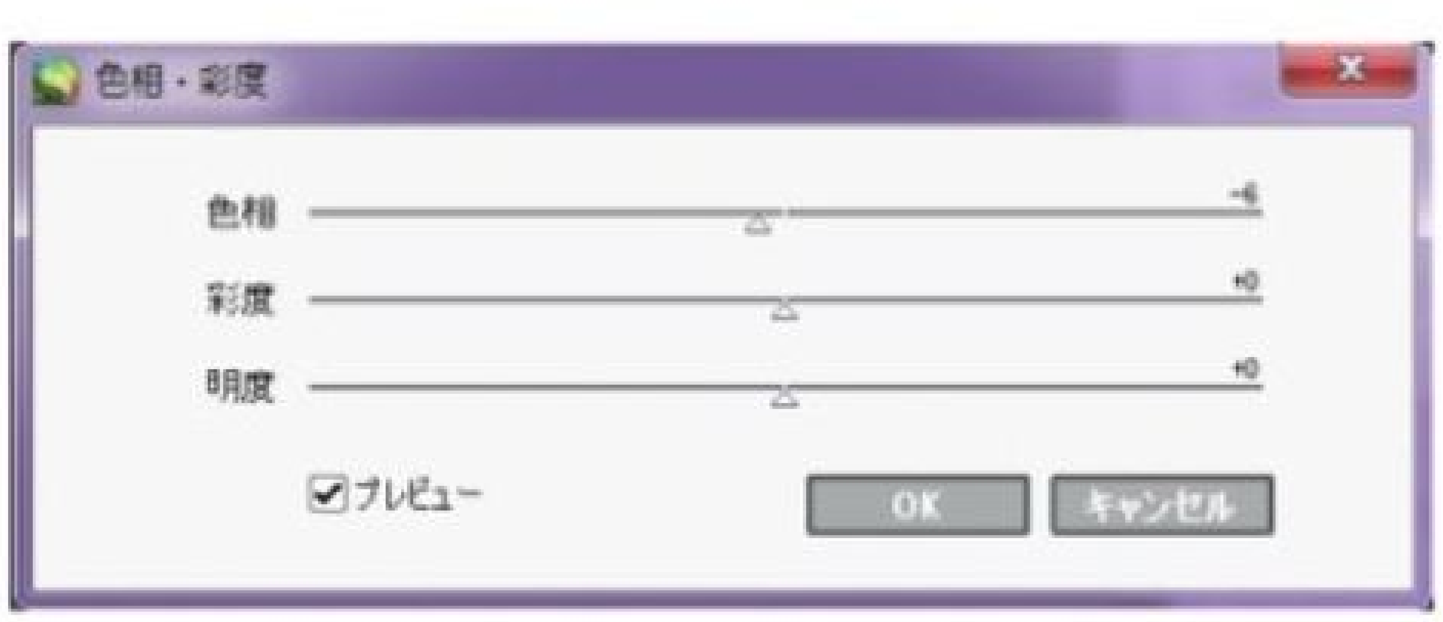
⑤ざっくりと光の流れを描きました



⑥ブラシサイズを「25」にして整えました

18

ハイライトレイヤーの色を少し調整します。赤みを強くし、少し髪の色に近づけました。



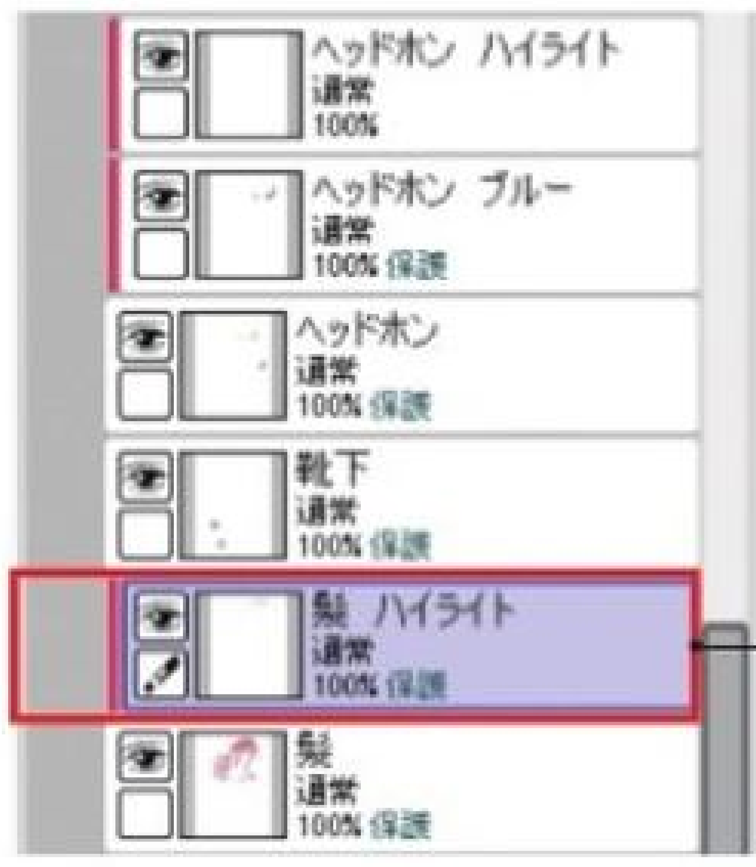
①「髪 ハイライト」レイヤーを選択したまま、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択してパネルを表示し、赤みが強くなるよう調整しました



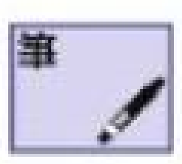
②ハイライトの黄色みが少なくなりました

19

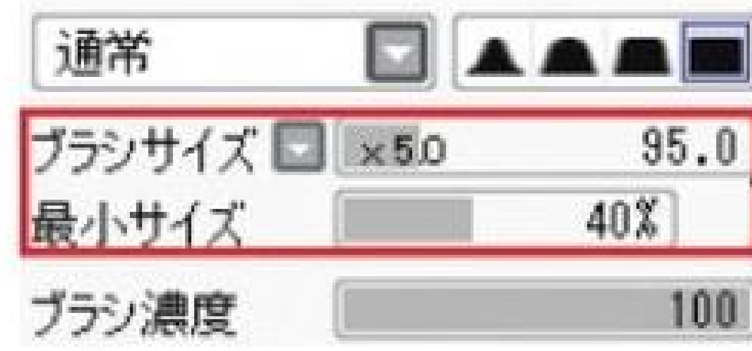
さらに不透明度保護をして、もう少し髪の毛の色と馴染ませたグラデーションに塗っていきます。髪のハイライトがぱっきりしたイラストも好きなのですが、今回は全体のバランスを見て抑えています。



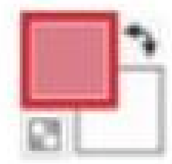
①「髪 ハイライト」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



②カスタムツール②「筆」を選択しました



③ブラシサイズは「95」程度、最小サイズは「40%」に設定しました



④描画色を選択しました



⑤ハイライトを髪の色と馴染ませるように色を重ねました

20

さらにクリッピングレイヤーを追加し、ハイライトの一部にオーバーレイで光が強く当たる様子を表現しました。



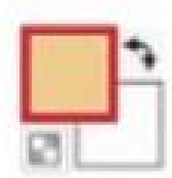
①「髪 ハイライト」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「髪 ハイライト2」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②「エアブラシ」ツールを選択しました



③ブラシサイズは「85」程度、ブラシ濃度は「79」に設定しました



④描画色を選択しました



⑤光が強く当たる部分を描画しました(「髪 ハイライト」レイヤーを非表示にしています)。また、レイヤーの合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を「96%」に設定しました

21 これで髪の毛のだいたいの着彩が完了しました。



22 瞳を塗っていきます。「目」レイヤーに、これまで使った色で描き込みをしていきます。



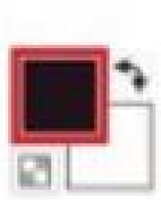
①「目」レイヤーを選択しました



②カスタムツール①「筆」を選択



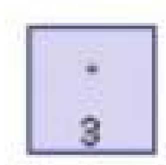
③ブラシサイズは「10」を選択



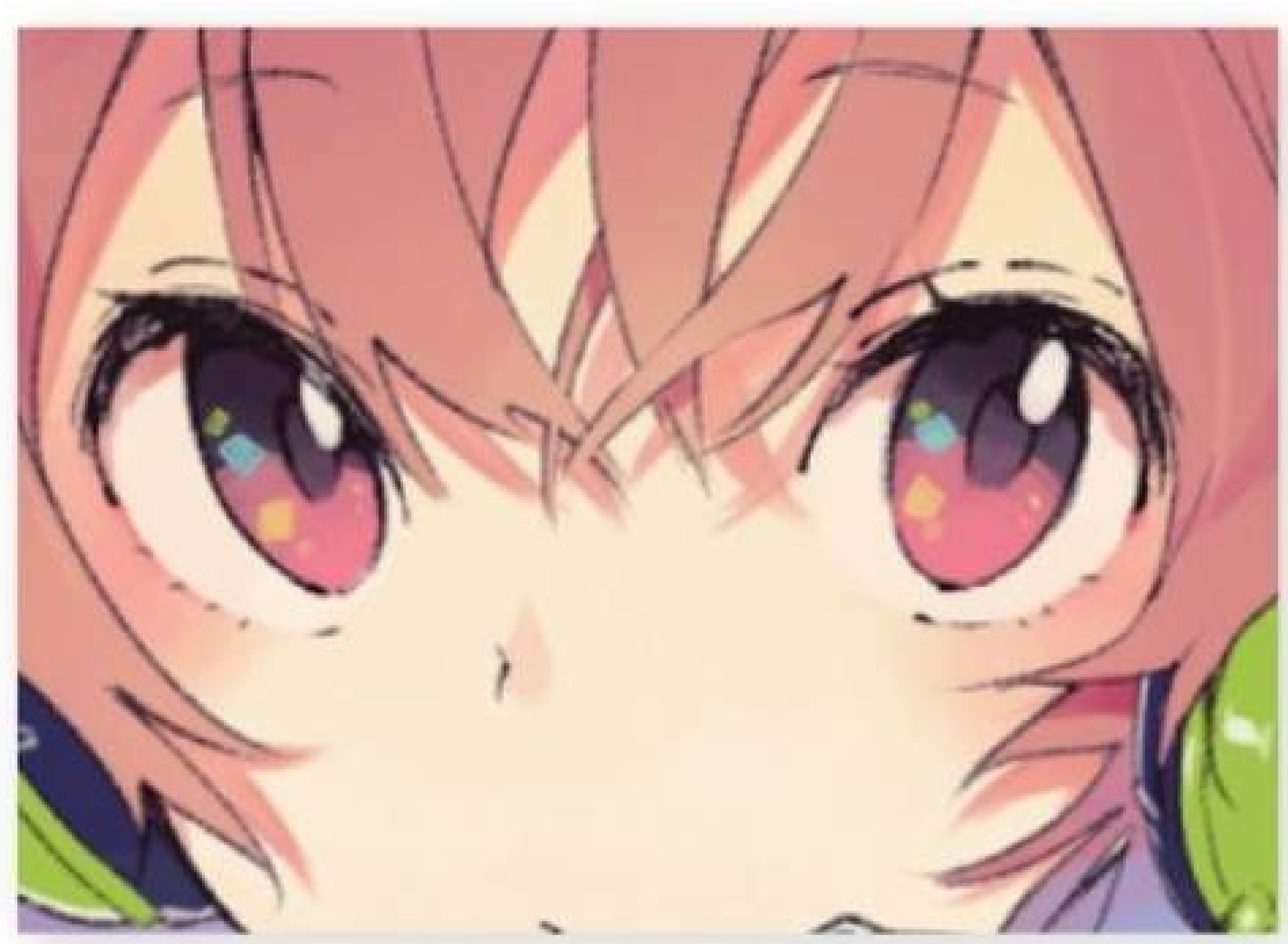
④描画色を選択し、影色を描画しました



⑤カスタムツール③「筆2」を選択



⑥ブラシサイズは「3」を選択



⑦まずは、カスタムツール①「筆」で瞳の茶色部分に影色を加えました。そのあと、カスタムツール③「筆2」を使って、カラフルな色のキューブを散らします。黄緑はヘッドホンから、水色はシャツから、黄色は背景からそれぞれ色を取り、描き込みました

23

瞳にもう少し色味を足したかったので、クリッピングレイヤーを作成し、オーバーレイに設定しました。



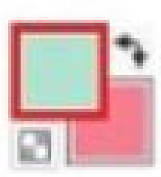
①「目」レイヤーの上に新規レイヤーを2つ作成し、名前を「目ピンク」「目ブルー」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



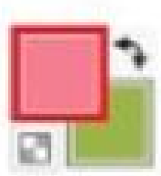
②カスタムツール③「筆2」を選択し、ブラシ濃度を「50%」程度にしました



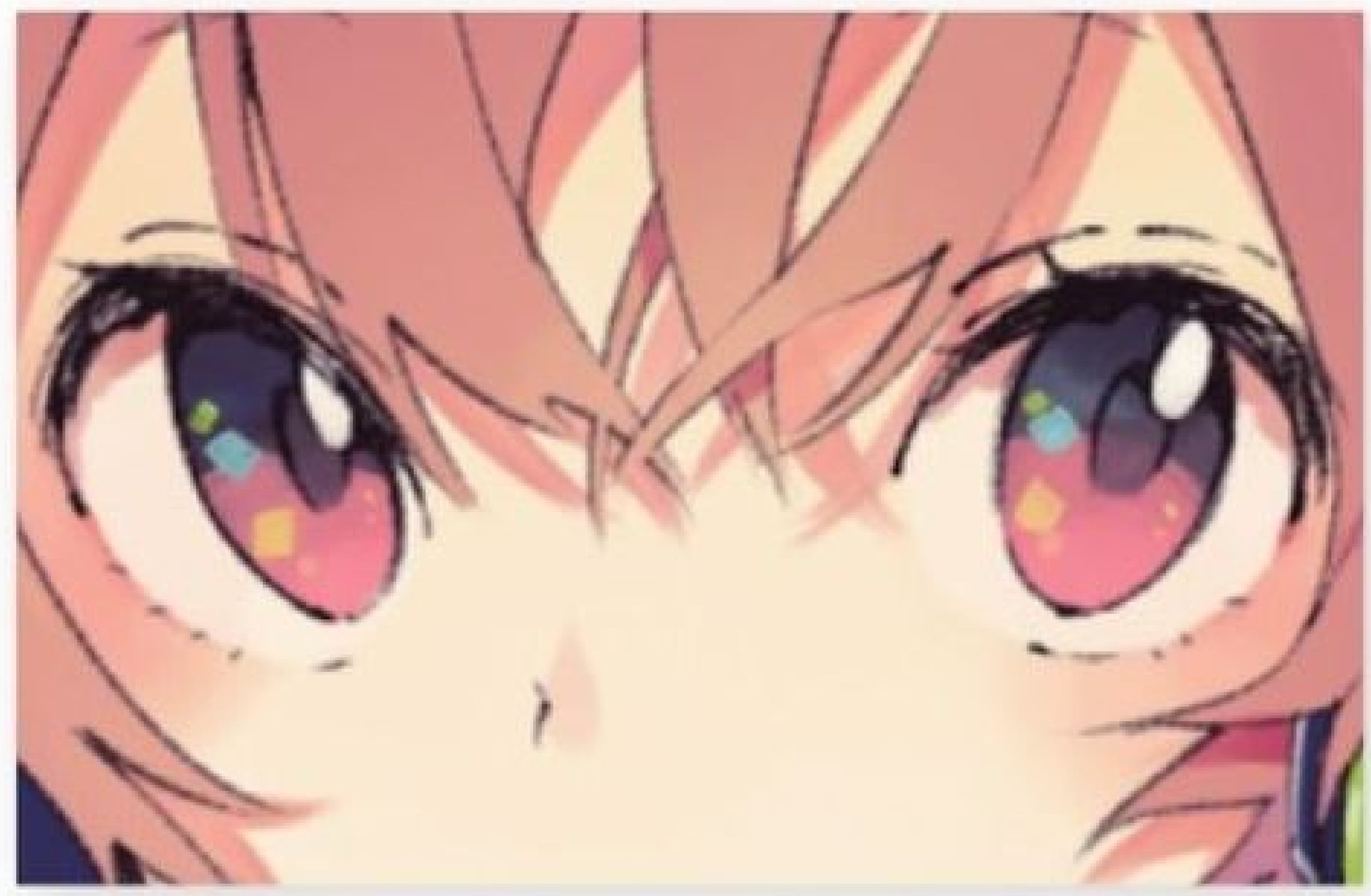
③ブラシサイズは「25」を選択しました



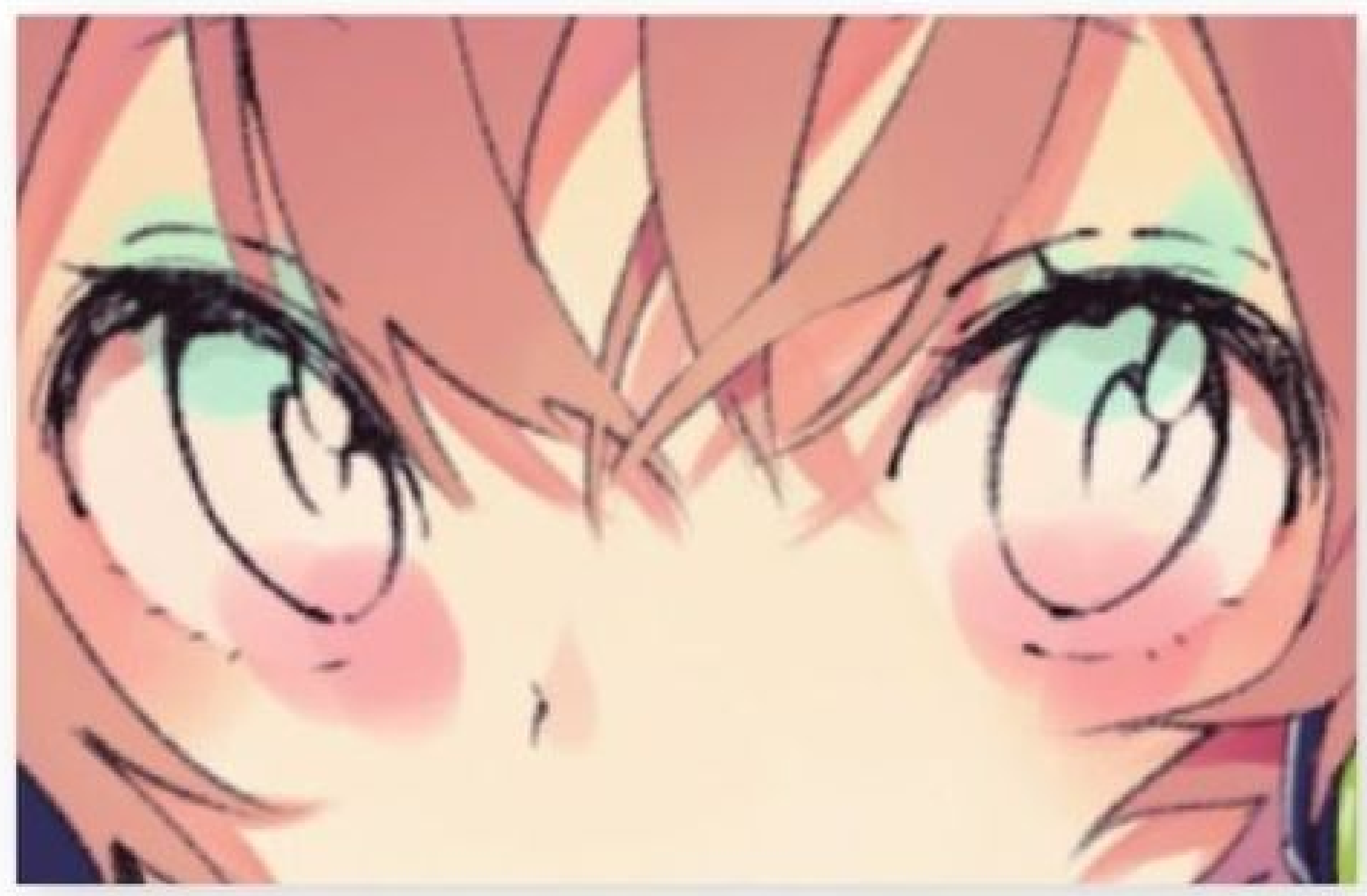
④描画色を選択し、瞳上部を描画しました



⑤描画色を選択し、瞳下部を描画しました



⑥図⑦のように、瞳の上下に色を加え、それぞれのレイヤーの合成モードを「オーバーレイ」に変更しました。また不透明度を「目ブルー」は「66%」、「目ピンク」は「74%」としました



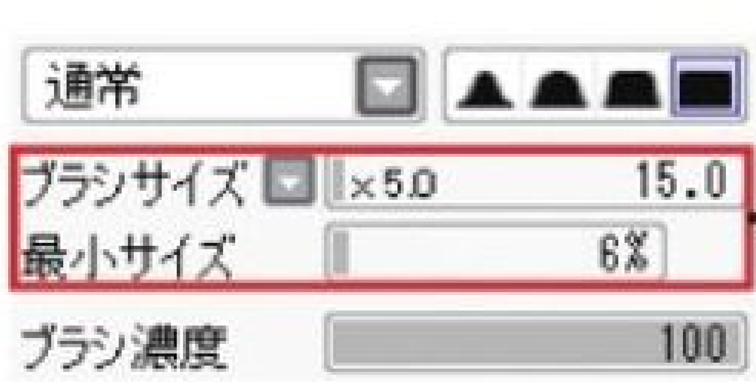
⑦それぞれのレイヤーの「下のレイヤーでクリッピング」のチェックをはずしたところです（オーバーレイと不透明度は変えていません）

24

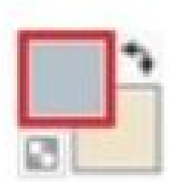
小物を塗っていきます。小物は、例えば手帳はカバーの部分と紙の部分で色が分かれていますが、レイヤーは分けていません。色分けの段階でざっくり分けた色をそのまま整えていく形で塗っていきます。まずは、該当レイヤーを選択し、手帳の影色とカバンの持ち手を描画しました。



①カスタムツール③「筆2」を選択しました



②ブラシサイズは「10〜20」程度、最小サイズは「6%」に設定しました



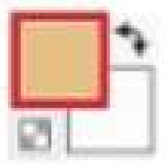
③すでに塗ってある部分から色を取り、描画色を選択しました



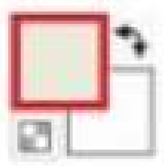
④手帳の影色と、カバンの持ち手の影色を描画しました

25

次は、パンを塗りました。袋を表現するためにハイライトはくっきりめに入れています。ブラシは小物と同じものを使用しました。



①パンの側面の描画色を選択し、描画しました



②ハイライトの描画色を選択し、描画しました



26

ハンカチやキャンディの袋も同じブラシを使って整えていきます。全て同レイヤー上なので、スポイトで色を拾って塗って、拾って塗っての繰り返しです。



①パンを塗ったところです



②ペン、キャンディ、キャンディの袋、ジュースの色を整えました



③ハンカチの花柄と影色、ノート、キャンディの包みの色を整えました

27

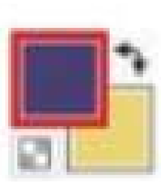
猫型のポーチは少し陰影や光をつけたいので、塗りたい部分の柄をまず塗りつぶしてしまってから色を馴染ませ、上から柄を描き足しました。デジタルイラストを描いていると、どうしても便利で、あとから調整の利くレイヤーに頼ってしまいがちですが、このように一枚のレイヤー上で、ブラシのみでいろいろなことを表現することに慣れておくと、時間短縮につながる場合もあったりして結果的に楽ができます。まずはこういった小さく細かいところから慣れていくといいかもしれません。

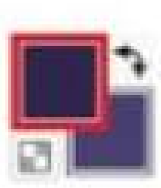


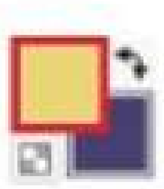
①ポーチを描いたレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「猫ポーチ柄」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②カスタムツール①「筆」を選択し、ブラシサイズは「20〜50」程度にしました


③描画色で全体を塗りつぶしました

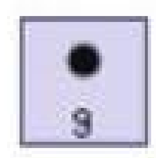

④暗めの描画色を選択し、陰影を加えました


⑤背景から色を取り、光が当たる部分を描画しました

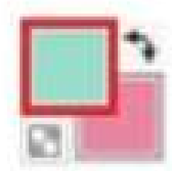

⑥猫型ポーチに陰影をつけ、ベースができました

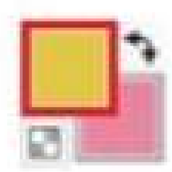


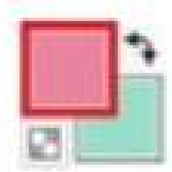
⑦カスタムツール③「筆2」を選択しました



⑧ブラシサイズは「9」を選択しました


⑨描画色を選択し、柄を描画しました


⑩描画色を選択し、柄を描画しました


⑪描画色を選択し、柄を描画しました



↓


⑫ポーチの柄が完了しました

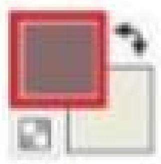
28 眼鏡のフレームには鉛筆ツールでハイライトを入れました。



①カスタムツール
②「筆」を選択



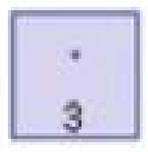
②ブラシサイズは「25」を選択



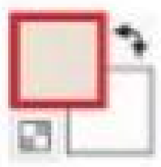
③描画色を選択し、陰影をつけました



④「鉛筆」ツールを選択



⑤ブラシサイズは「3」を選択



⑥ハイライト用の描画色を選択しました



⑦フレームの描画が完了しました

29 眼鏡のレンズを表現するため、スクリーンレイヤーを作ってレンズ部分に白を置き、レンズに合わせて消しゴムで整えます。不透明度も下げました。



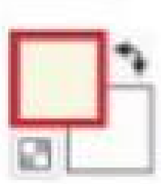
①眼鏡を描いた「小物1」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「メガネ　レンズ」としました



②カスタムツール
②「筆」を選択



③ブラシサイズは「30」を選択



④描画色を選択しました



⑤レンズを描画しました



⑥「消しゴム」ツールでレンズよりはみ出した部分を削除してから、「メガネ レンズ」レイヤーの合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「72%」にしました



⑦スクリーンの効果で、ほんの少し明るくなりました

30 全体を確認して、ヘッドホンにサークルを追加し、音楽プレイヤーの画面の反射も描き込みました。これで、だいたいの着彩作業が完了です。



キャラクターの仕上げ

01 線画の色を一部変えていきます。これは、線画と塗りを馴染ませて、一体化させたり、雰囲気を出す目的です。まずはわかりやすいところから、目元の線画の色を調節します。



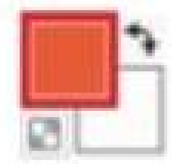
①「人物線画」レイヤーセットの中の「顔」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



②カスタムツール②「筆」を選択

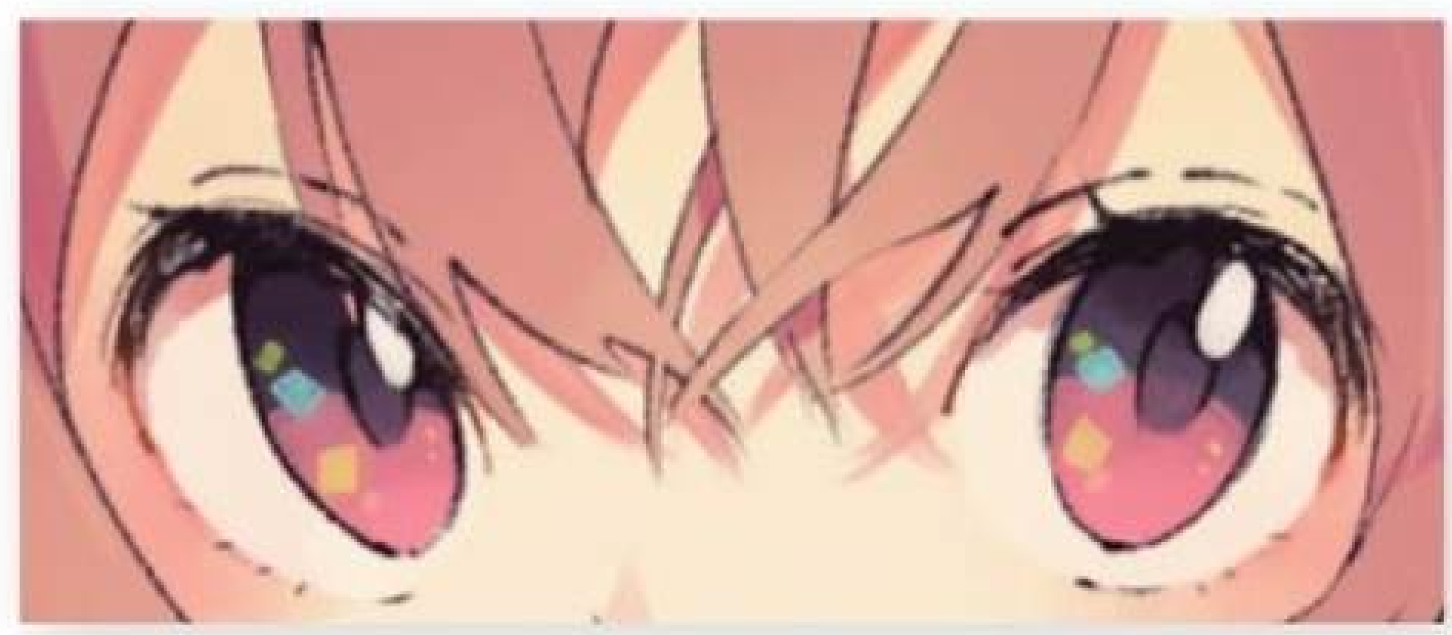


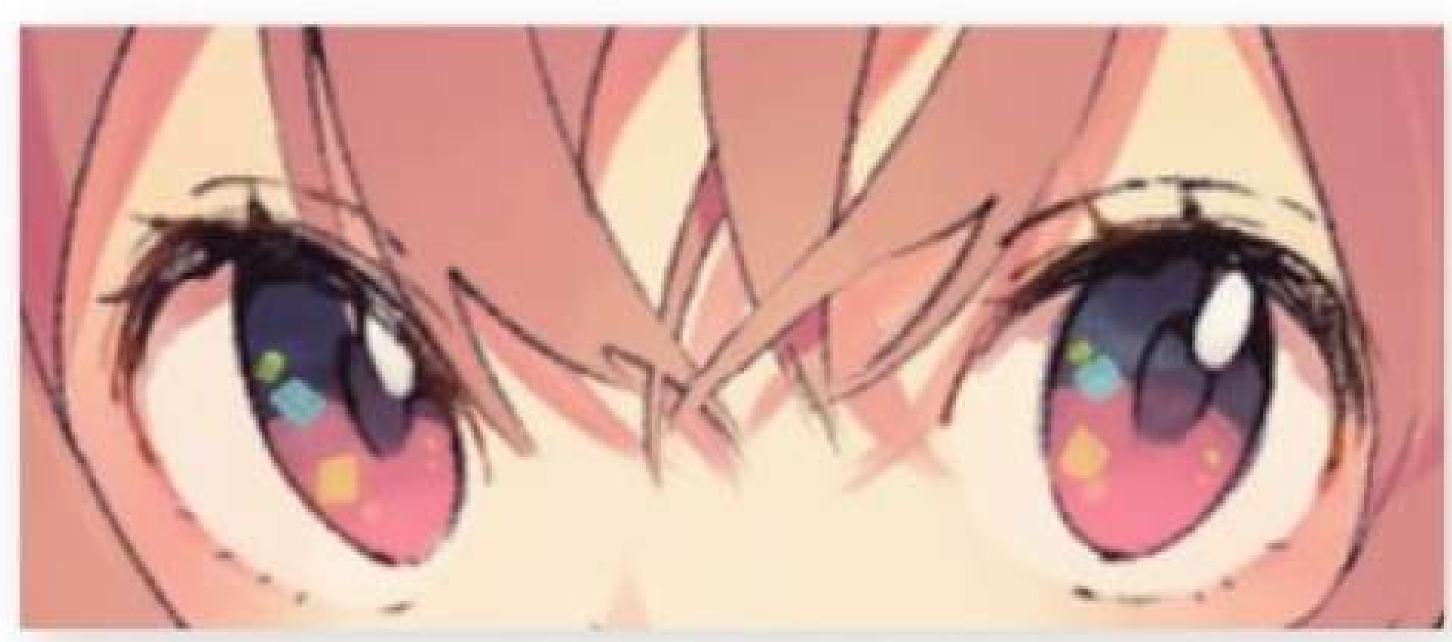
③ブラシサイズは「25」を選択



④描画色を選択しました





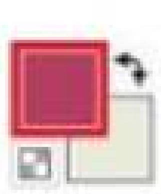


⑤目じりのあたりに、赤やオレンジなど肌に馴染む色でグラデーションになるよう描画しました

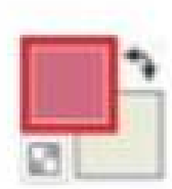
02 さらに、「顔」レイヤーの不透明度保護のチェックをいったんはずし、髪の毛の色を拾ってまつ毛のあたりに馴染ませていきます。



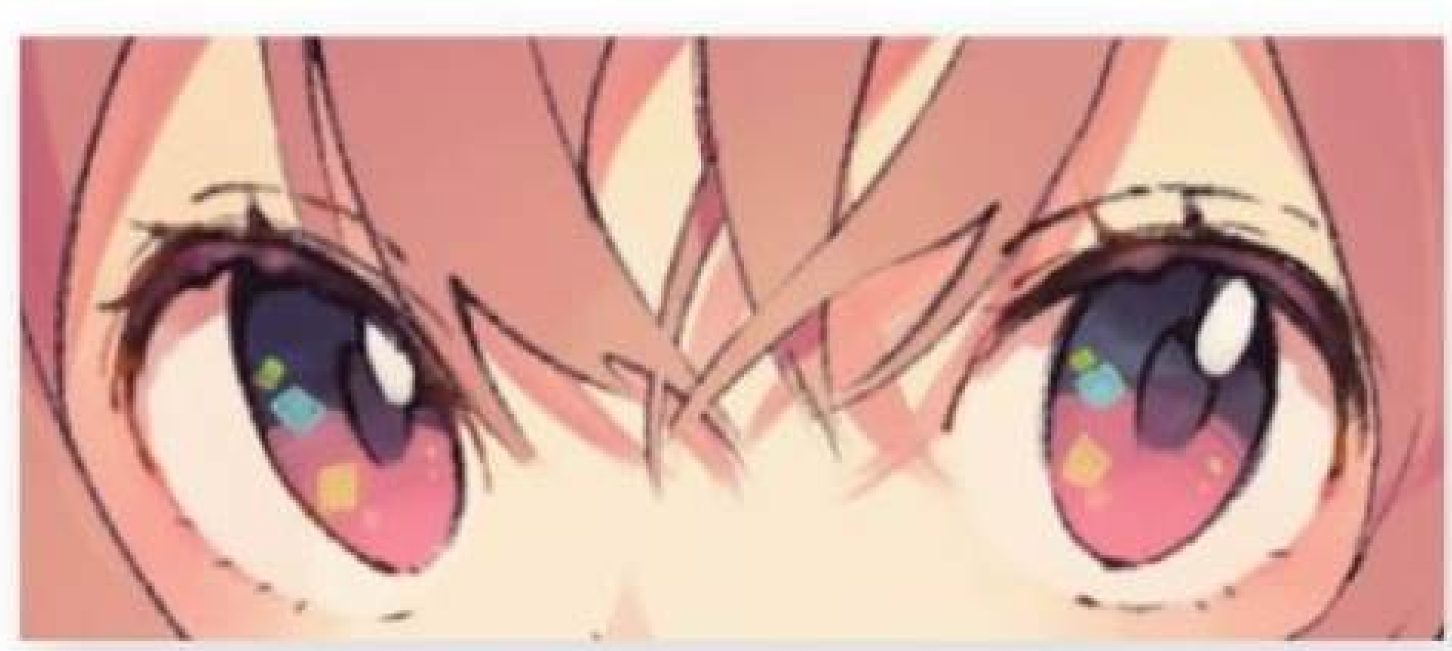
①カスタムツール②「筆」を引き続き使用し、ブラシサイズは「10」以下を選択しました



②「スポイト」ツールで髪の毛から描画色を選択し、馴染ませました



③「スポイト」ツールで髪の毛から描画色を選択し、馴染ませました



④まつ毛の線画に色が乗りました

03

さらに眉毛や輪郭、髪の毛等も線画の色を変えていきます。基本的には隣接した色に近い色を選択して馴染ませていくイメージです（肌の線画部分なら、茶色やオレンジ、赤など肌色に近い濃いめの色を選ぶ、など）。この手法は色トレスと呼ばれているのですが、これをすることによってイラストの印象がガラッと変わります。



①「人物線画」レイヤーセットの中のレイヤーで、線画の色を変えるものには、「不透明度保護」のチェックを入れました

筆 ②カスタムツール②「筆」を同じ設定で引き続き使用し、最小サイズを「0%」にしました



③眉毛、輪郭、唇、腕や指先の一部の線画の色を変えました



④色レイヤーの表示をオフにしたところです。部分的に線画の色が変わったのが分かります

TECHNIQUES

色トレスとは

色トレスについて、もっとわかりやすく図を使って説明します。左が色トレス前、右が色トレス後のイラストです。印象が違うのが分かると思います。このように全体的に色トレスを行う場合もありますが、部分的に行うこともあります。ベースカラーによっては、平面的な印象になってしまうことがあるからです。それを避けるため場合によって変えています。



黒い色の線画で描いたイラストです。線が黒いのでくっきりしています



線の色はベースの色より少し濃い色を選びます。線画がイラストに馴染み、一体感が出ます

04 全体の線画を色トレスしてもいいのですが、今回はところどころ色を入れるだけで、基本のもとの線画色は保ちます。髪や足元も部分的に色トレスを行っています。先ほどと同じブラシツールを使い、レイヤーの不透明度保護にチェックを入れて行いました。



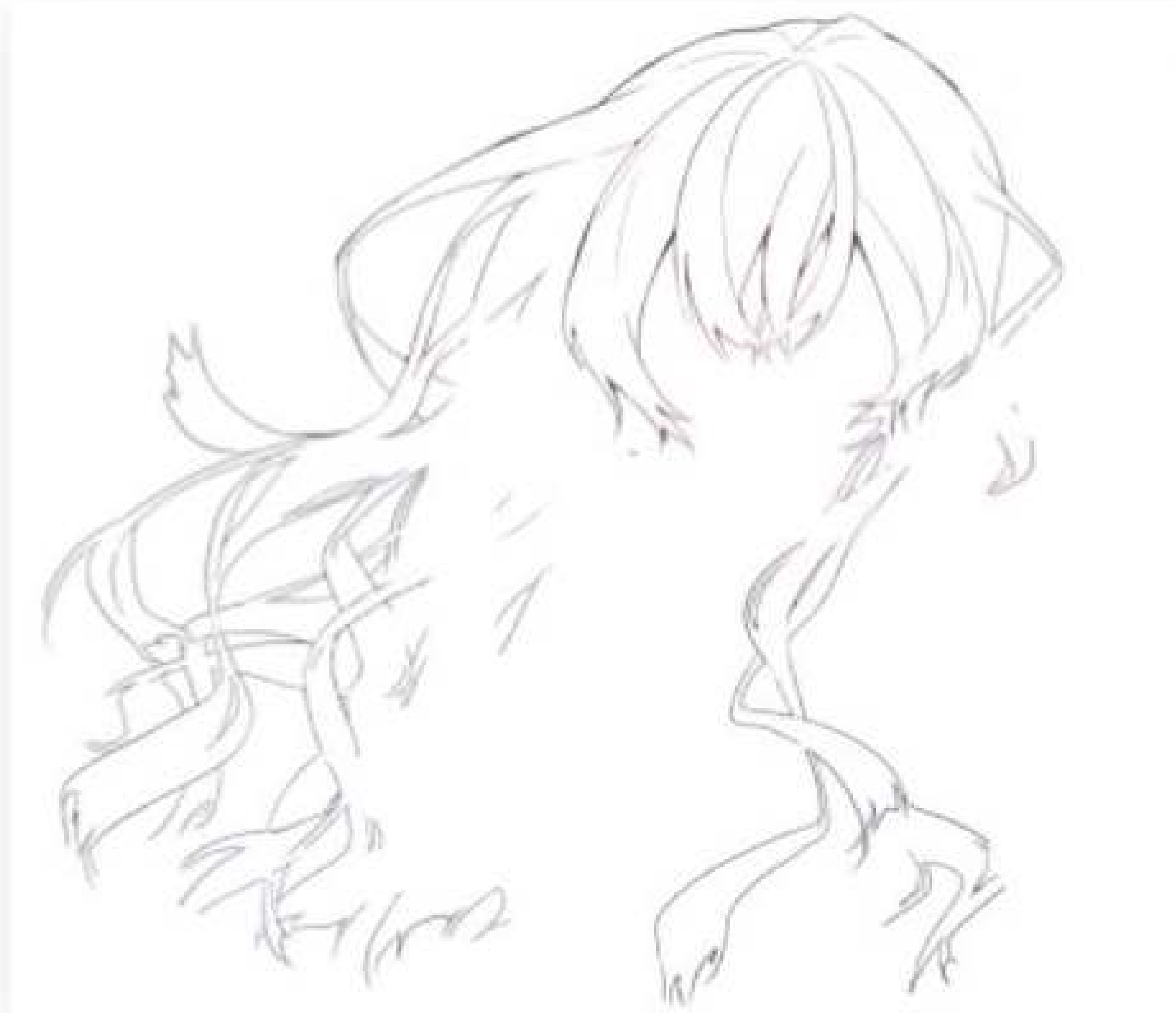
色トレスの完了した状態です



顔の色トレスです



靴の色トレスです



髪の毛の色トレスです。主に顔にかかる髪と体の前にかかる部分、頭部のエッジなどの色を部分的に変えています



上半身の色トレスです。主にシャツのエッジと肌などの色を部分的に変えています



下半身の色トレスです。主に肌の色を部分的に変えています

05

細かい部分を仕上げていきます。ヘッドホンのコードをオレンジに変え、水彩境界の効果をつけています。

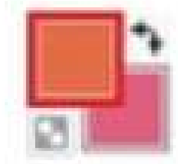


④画材効果で「水彩境界」を選び、幅を「2」、強さを「100」にしました

①「人物線画」レイヤーセットの中の「コード」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



②「鉛筆」ツールを選択



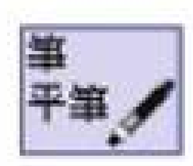
③描画色を選択し、描画



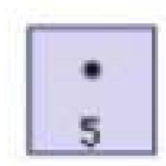
⑤コードの幅より大きいブラシサイズで、コードをオレンジ色に塗りつぶし、水彩境界で効果をつけました

06

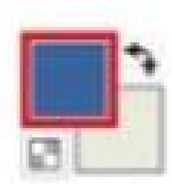
カーディガンの袖口や裾にもラインを入れました。



①カスタムツール①「筆」を選択



②ブラシサイズは「5」を選択



③カーディガンに入れてあった陰色から、描画色を選択しました



④袖口や裾に、細かいラインを入れていきました。一緒にボタンも塗っておきます

07 人物全体にオーバーレイで色味の加工を入れていきます。線画の「人物線画」と、塗りである「色」レイヤーセットをまとめてある、「人物」レイヤーセットの上にクリッピングレイヤーを作ります。今回は左足と髪の毛先あたりにエアブラシで色を入れました。



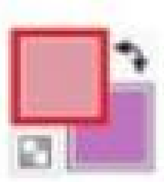
①「人物」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作成し、名前を「人物加工」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②「エアブラシ」ツールを選択



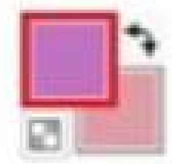
③ブラシサイズは「250」を選択



④描画色を選択しました



⑤右側の髪の毛の毛先部分に色を加えました



⑥描画色を選択しました



⑦左足の足下を描画しました

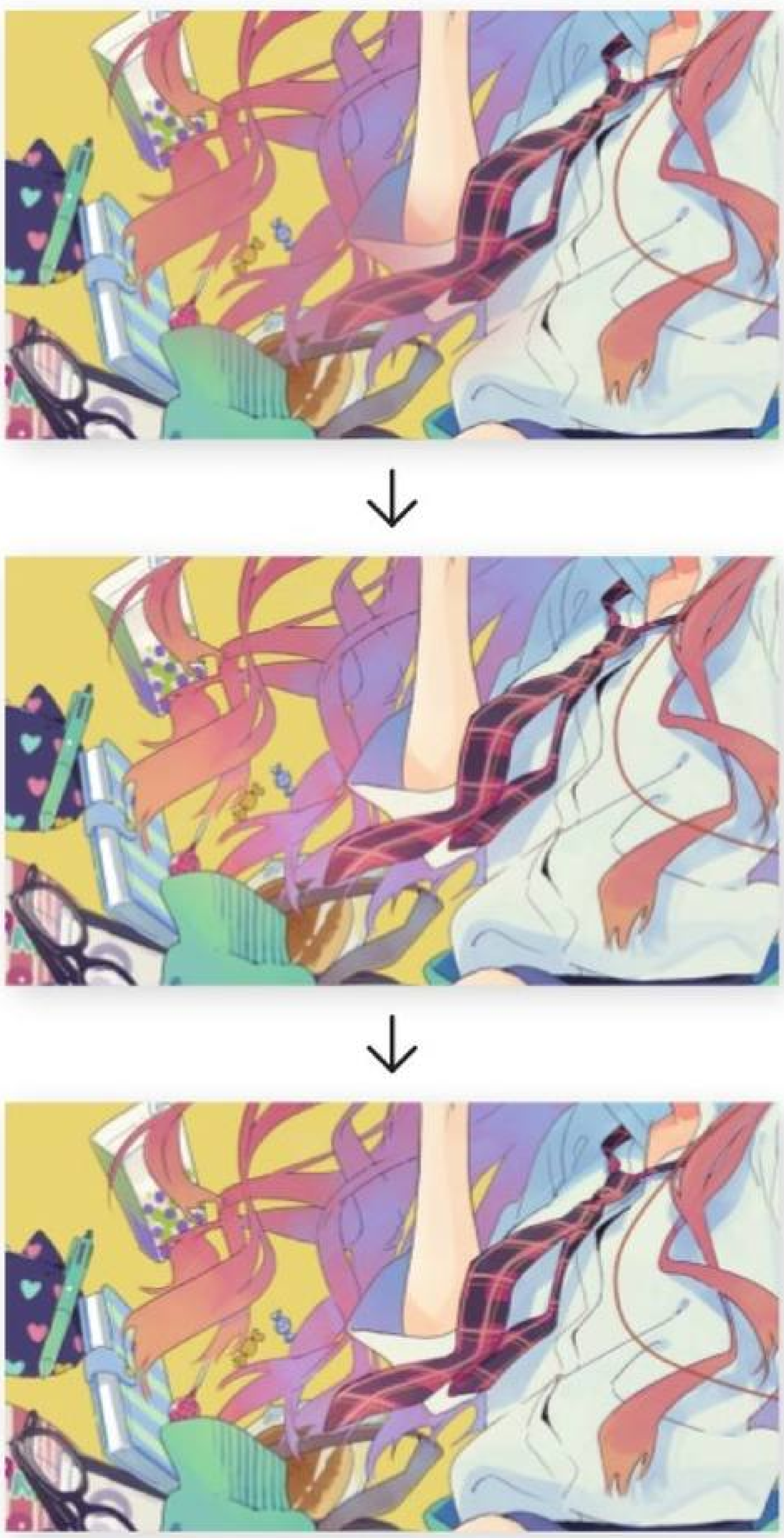


⑧人物の描画部分を白抜きにすると、今回加工を加えた部分はこのようになります。クリッピングしているため、小物や背景には影響がありません

08 合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を「70%」まで下げました。



①「人物加工」レイヤーの合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を「70%」にしました



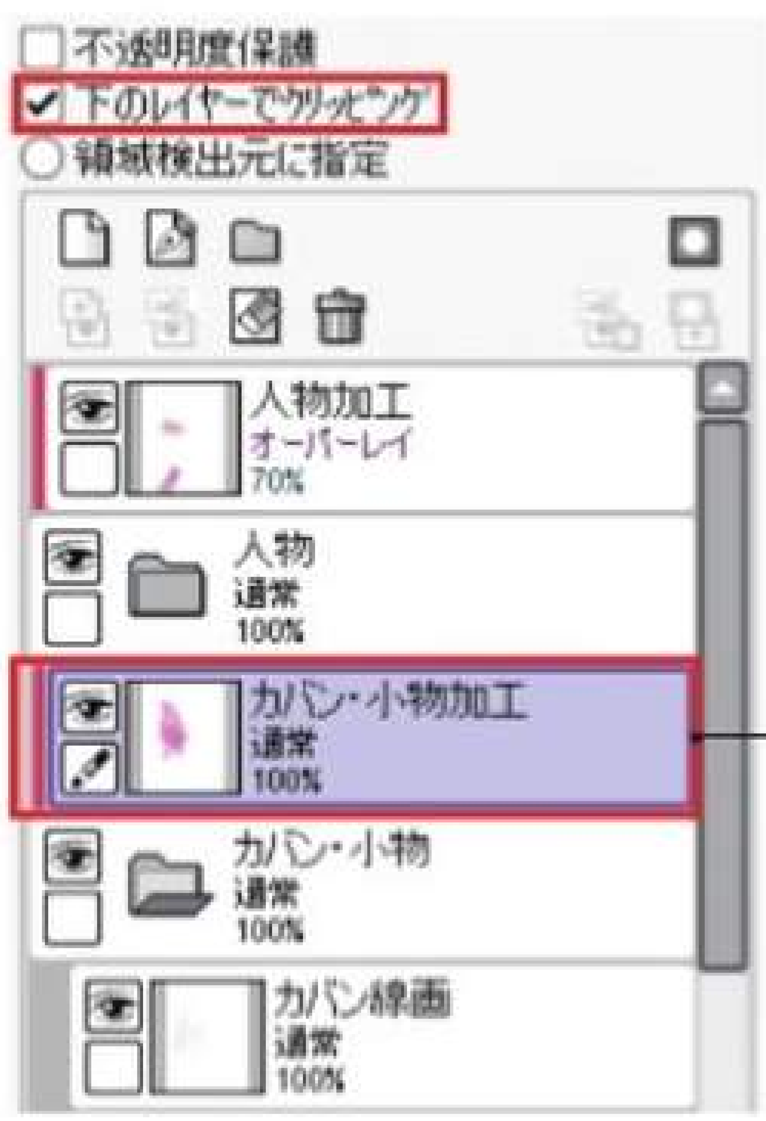
②上から、もとの状態、合成モードを「オーバーレイ」にした状態、不透明度を「70%」にした状態です



③上から、もとの状態、合成モードを「オーバーレイ」にした状態、不透明度を「70%」にした状態です

09

次に、カバン・小物の線画レイヤーと塗りである「カバン色」レイヤーセットをまとめてある、「カバン・小物」レイヤーセットに先ほどと同様の手順で、スクリーンの加工を入れていきます。人物がしっかり浮き立つよう、カバンのほうに少しだけ距離感の演出をするためです。



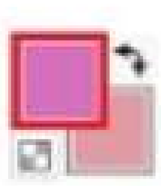
①「カバン・小物」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作成し、名前を「カバン・小物加工」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②「エアブラシ」ツールを選択しました



③ブラシサイズは「160」を選択しました



④描画色を選択しました



⑤「下のレイヤーでクリッピング」のチェックをはずした状態です。広範囲に描画しているように見えますが、クリッピングするため、カバンと小物のみに描画され、人物と背景には影響がありません



⑥「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れている状態です

10 合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「25%」まで下げました。



①「カバン・小物加工」レイヤーの合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「25%」にしました







②上から、もとの状態、合成モードを「スクリーン」にした状態、不透明度を「25%」にした状態です



③色トレス完了後、人物と小物類に加工を加える前の状態です。比べると、加工を施したイラストのほうが少し立体感が出ていることが分かります

11 キャラクター部分の仕上げは、これで完成です。



背景の着彩

01

CLIP STUDIO PAINT に移動しますが、このままの「.sai」ファイル形式では、CLIP STUDIO PAINT上でファイルが開けないので、psdで書き出しておきましょう。



「ファイル」メニュー→「指定のファイル形式で出力」→「.psd（Photoshop）」を指定しました

02

背景は、SAIで作った「背景」レイヤーセットをラフとしてCLIP STUDIO PAINTに読み込み、整えていきます。このとき、新たなレイヤーに背景を描いていきます。人物ラフ用のレイヤーセットなど、使用しないものは下のほうに移動しておきましょう。



①SAIで書き出したファイルをCLIP STUDIO PAINTで開きました



②「背景」レイヤーセットを表示し、「カバン・小物」レイヤーセットの下に移動しました

③「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーを作成しました

03

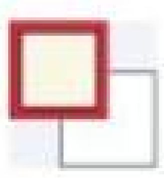
まず、背景色のレイヤーを用意します。「背景」レイヤーセットから「スポイト」ツールで色を拾って「バケツ」ツールで塗りつぶします。



①「背景」レイヤーセットを開き、「背景色」レイヤーを選択します



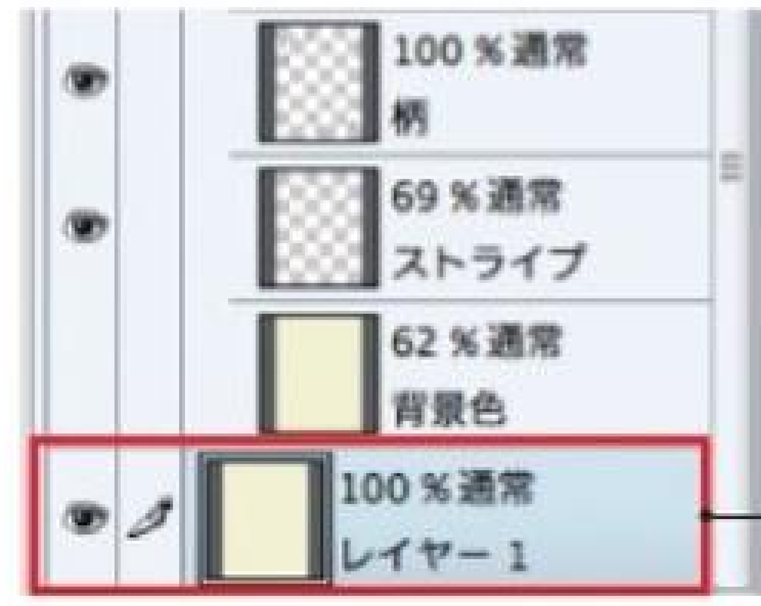
②「スポイト」ツールを選択しました



③「背景」レイヤーセットの「背景色」レイヤーから描画色を選択しました



④「バケツ」ツールを選択しました



⑤作成しておいた新規レイヤーを選択し、キャンバス上をクリックして塗りつぶしました



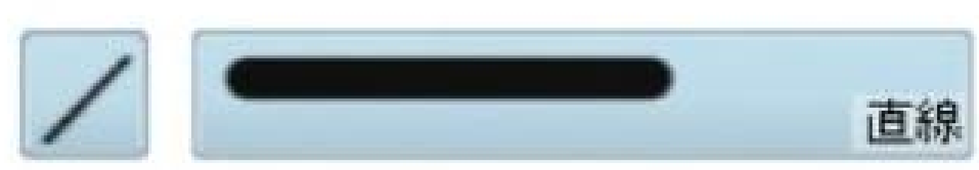
⑥背景を塗りつぶしました

04

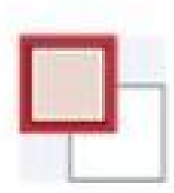
続いて新規レイヤーにストライプを描いていきます。「図形」ツールを使って、画面の角から斜めに線を引きます。ストライプの一番長い部分から作成します。



①先ほど作った塗りつぶしレイヤーの名前を「背景色」とし、新規レイヤーをその上に作成しました



②「図形」ツールの「直線描画」にある「直線」を選択し、ブラシサイズを「14.1」にしました

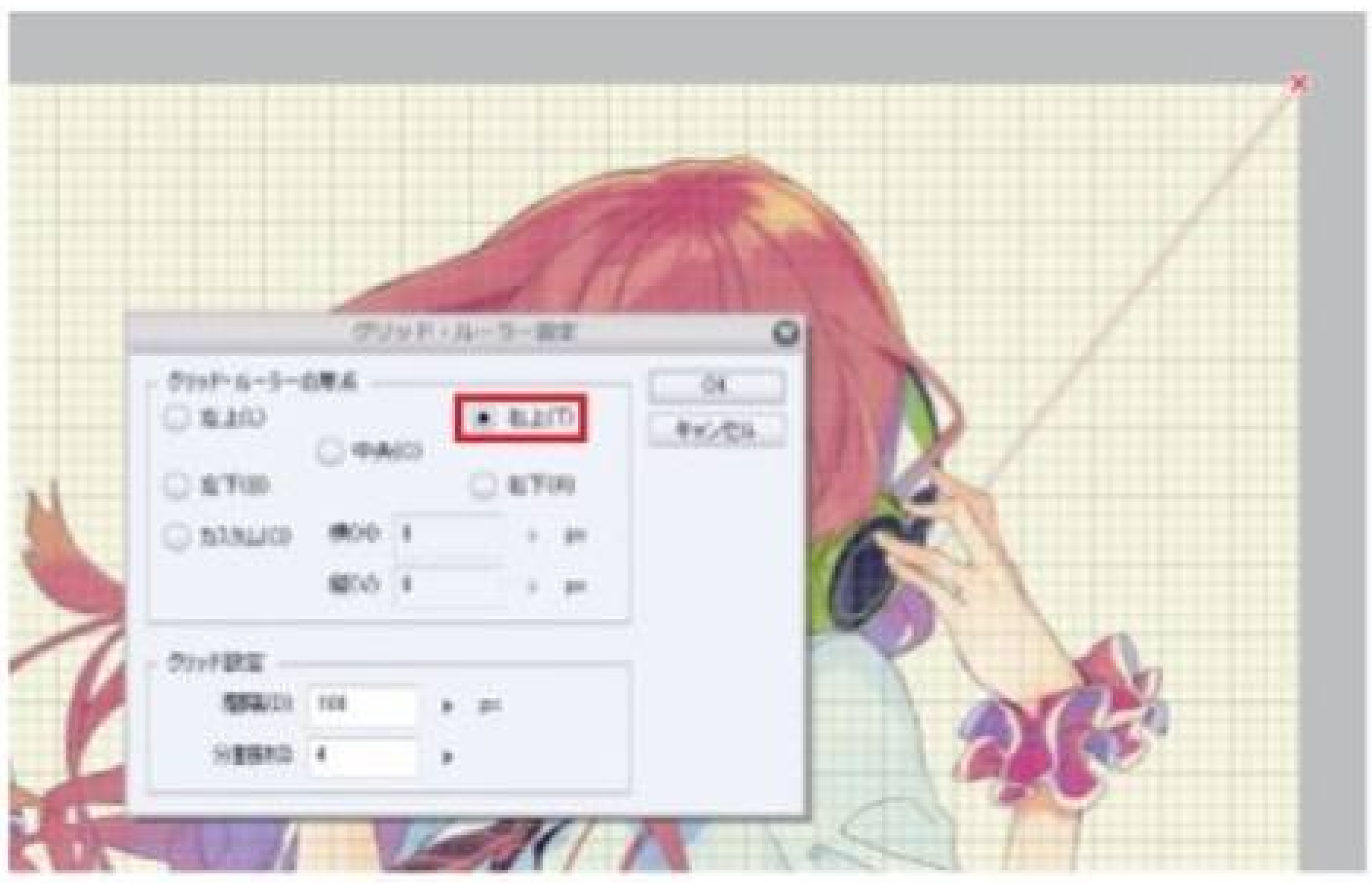


③「背景」レイヤーセットの「ストライプ」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました

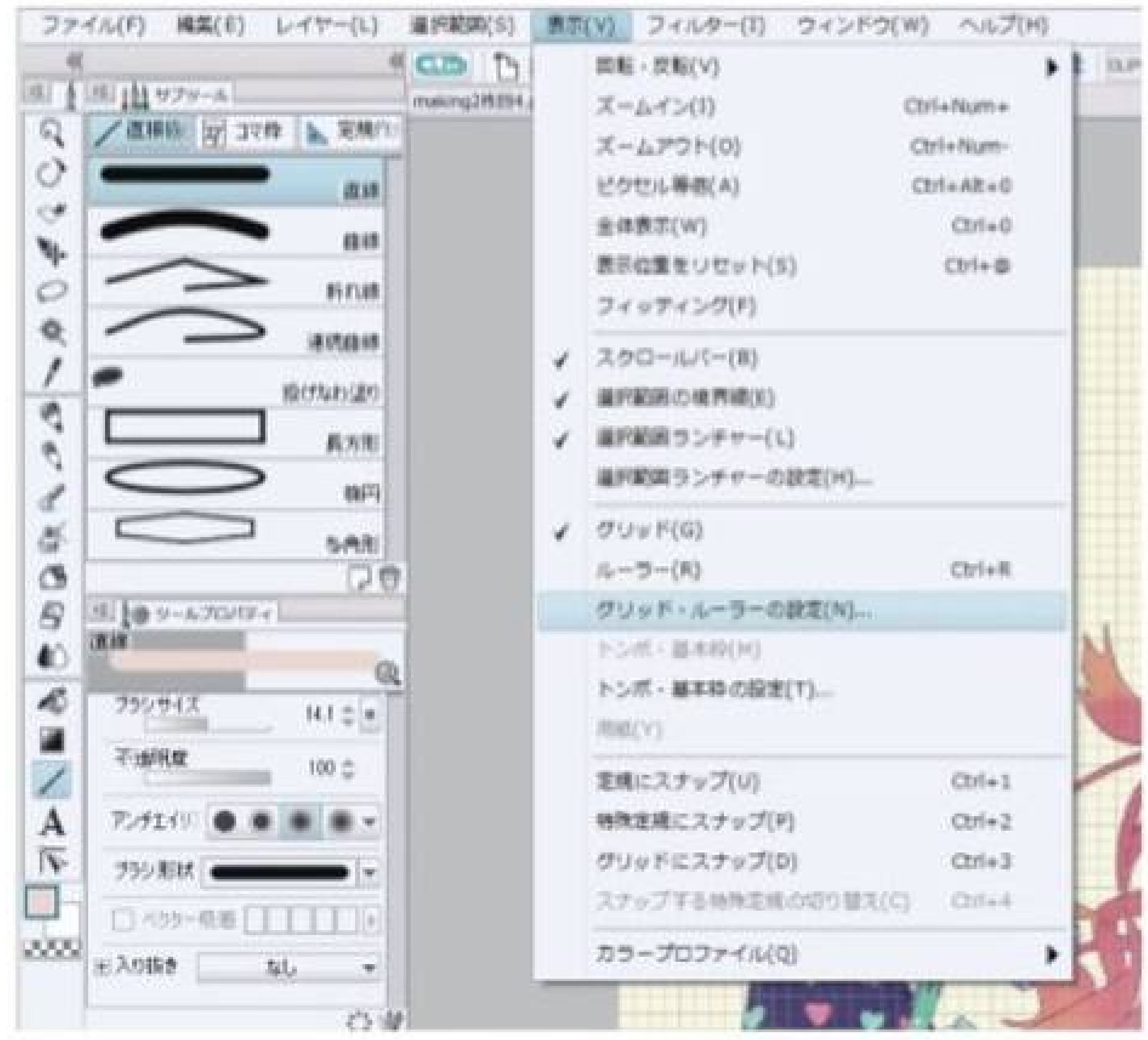


④右上から左下に向かって直線を描画しました

05 ここで「表示」メニュー→「グリッド・ルーラーの設定」を選択してパネルを開きます。「グリッド・ルーラーの原点」で「右上」を選択し、原点を右上に設定します。「OK」をクリックするとマス目が表示されるので、これをストライプを等間隔に描くための目盛として使います。



②開いたパネルで「右上」を選択し、原点を設定しました。「グリッド設定」はデフォルトの間隔：「100」、分割数：「4」にしておきます



①「表示」メニュー→「グリッド・ルーラーの設定」を選択します。また、「グリッド」にチェックが入っていなかったら、チェックを入れておきます

06 先ほど引いた直線をコピーして移動します。だいたい太線のマス2つ分くらいのところに配置します。

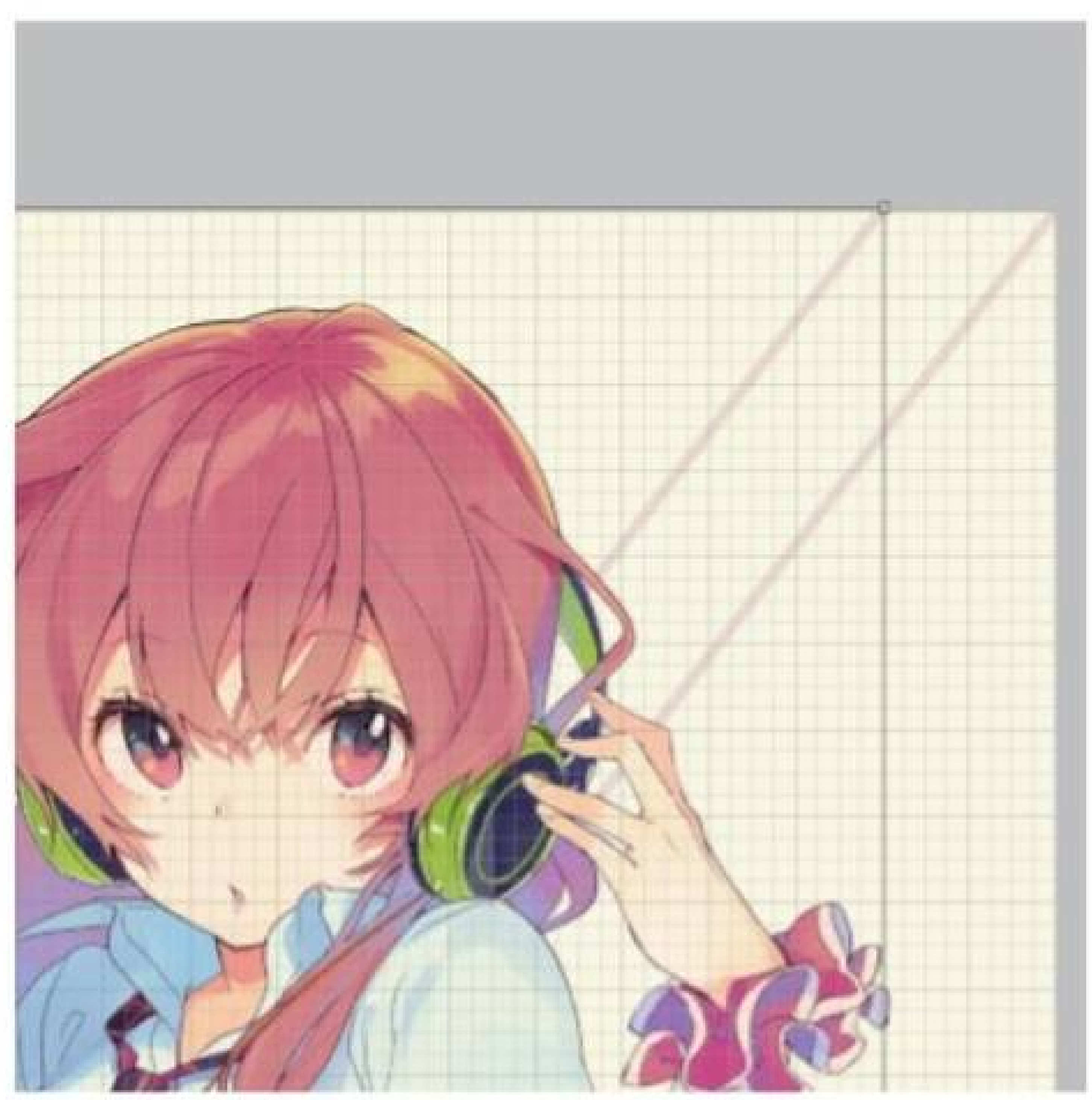


②複製されたレイヤーを選択します

①直線を描いたレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択しました



③「レイヤー移動」ツールを選択しました



④複製したラインを移動しました

07

複製したレイヤーをもとのレイヤーと結合し、ストライプが2本描かれている状態にして、それをさらに複製します。そして、先ほどと同様に2マスあけて配置します。



①手順6で作成したコピーレイヤーを選択したまま、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選び、レイヤーを結合しました



③複製されたレイヤーを選択します

②結合したレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択しました



④「レイヤー移動」ツールを使って、複製されたラインを移動しました

08

これを繰り返していけば簡単にストライプを引くことができます。右下の半分は、下側のマス目を目印に整列させていきます。

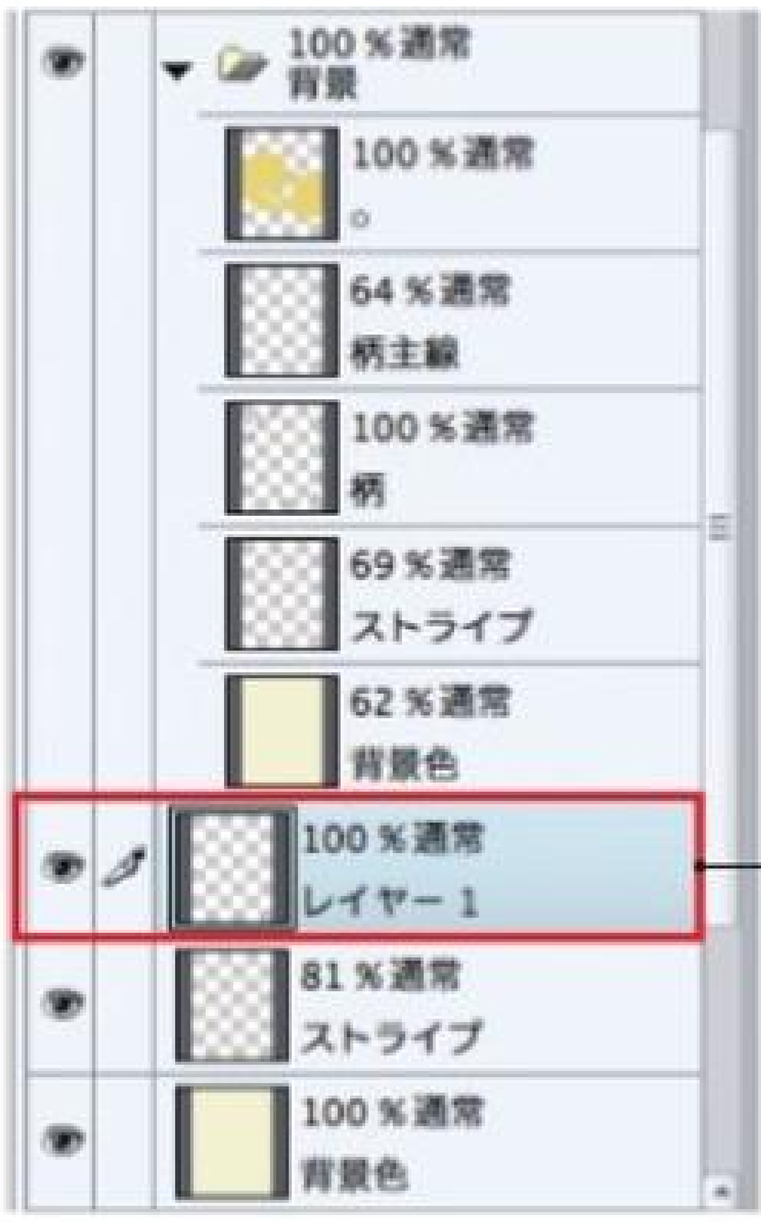


①ストライプの描かれたレイヤーを結合して一枚にしたら、名前を「ストライプ」とし、不透明度を「81％」まで下げました

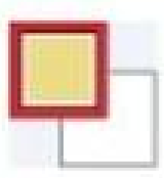


②「表示」メニュー→「グリッド」をオフにしたところです。ストライプ模様ができました

09 黄色の円の部分は「楕円」ツールを使います。「線・塗り」は「塗りを作成」を選択し、円を描きます。



①新規レイヤーを作成しました



②「背景」レイヤーセットの「○」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました



③「図形」ツールの「直線描画」にある「楕円」を選択しました



④ツールプロパティパレットで「線・塗り：塗りを作成」に設定しました。「確定後の回転」にチェックを入れると、クリックして確定するまでは角度の変更が可能です



⑤Shiftキーを押しながらドラッグすると正円を描くことができます。大きさが決まったらクリックして確定します。ちなみに、キャンバスからはみ出した部分は描画されないので注意しましょう

10 さらに新規レイヤーを作成し、同様にしてもう一方の円も描画します。ラフを見つつ配置を調整します。



①新規レイヤーを作成し、「楕円」ツールで円を描きました



②「レイヤー移動」ツールを選択しました

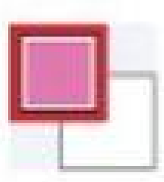


③円の配置を調整しました。終わったら、円を描いた2つのレイヤーを結合し、名前を「○」としておきます

11 丸や四角、三角の柄を作っていきます。まずはラフから色を「スポイト」ツールで取って丸を描きます。先ほどの黄色の円と同じ「楕円」ツールです。



①黄色い円を描いた「○」レイヤーの下に新規レイヤーを作成しました



②「背景」レイヤーセットの「柄」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました

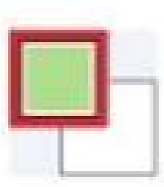


③「図形」ツールの「直線描画」にある「楕円」を選択しました



④Shiftキーを押しながらピンクの丸を描画し、クリックして確定させます

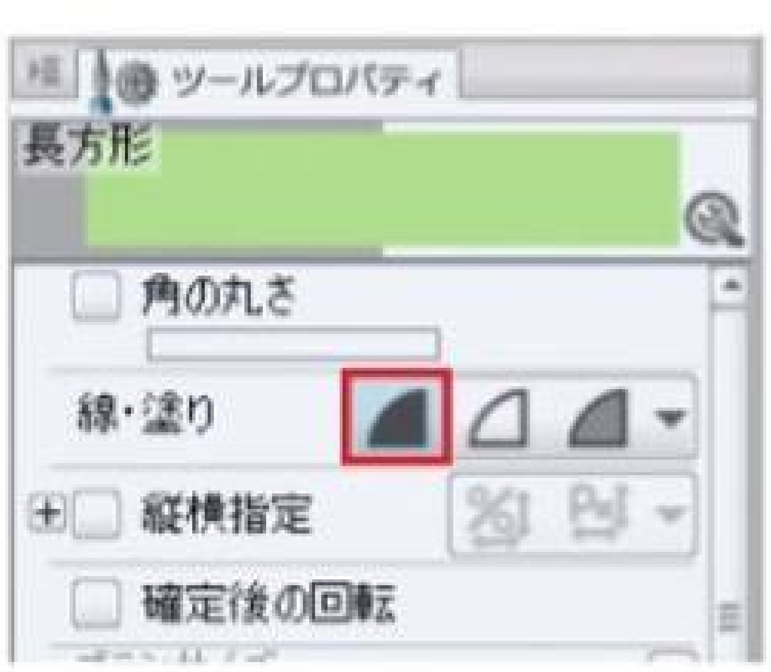
12 四角は「長方形」ツールを使います。同様に「塗りを作成」を選択して四角を描きました。丸とは違う色です。



①「背景」レイヤーセットの「柄」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました



②「図形」ツールの「直線描画」にある「長方形」を選択しました



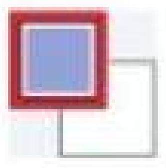
③ツールプロパティパレットで「線・塗り：塗りを作成」に設定しました。「確定後の回転」にチェックを入れると、クリックして確定するまでは角度の変更が可能です



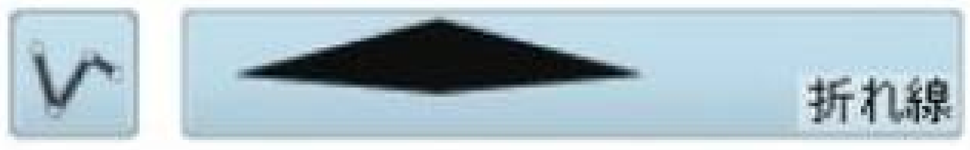
④丸を描いたレイヤーと同じレイヤーに、Shiftキーを押しながら、正方形を描きました。今回は「確定後の回転」にチェックを入れていないので、ドラッグ後すぐに描画されます

13

そして三角は「折れ線」ツールを使います。こちらも同様に「塗りを作成」を選択して描いていきます。



①「背景」レイヤーセットの「柄」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました



②「図形」ツールの「直線描画」にある「折れ線」を選択しました



③ツールプロパティパレットで「線・塗り：塗りを作成」に設定しました



④頂点ごとにクリックして三角を描きます



⑤三角を閉じるときに、丸印が表示されたらそこでクリックします



⑥三角が閉じられ、描画されました

14

それぞれを複製し、少し傾けたりして配置していきます。画面全体を埋めていきます。



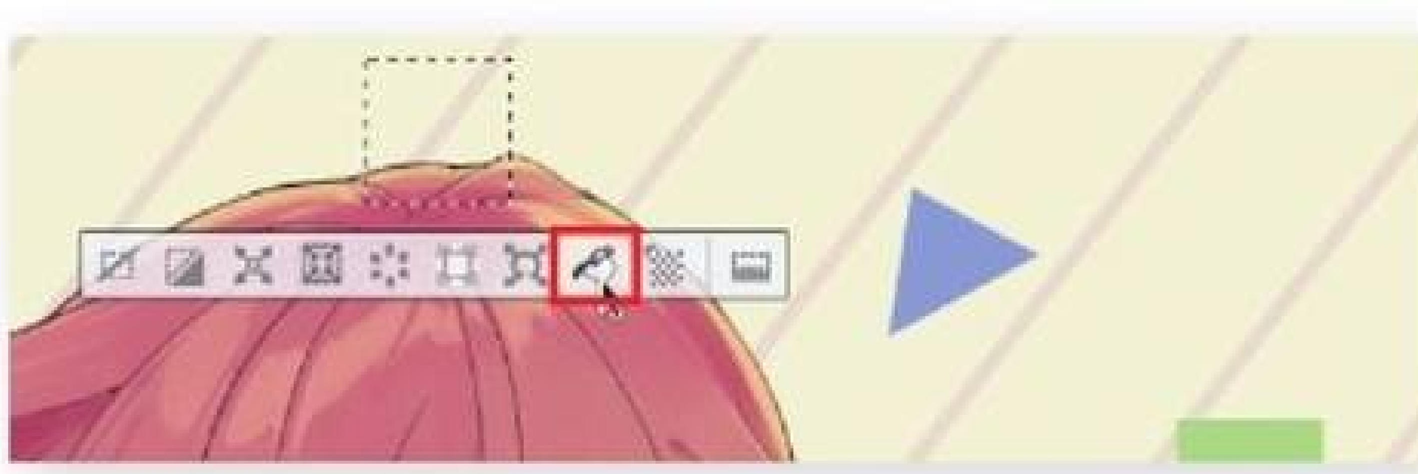
①「自動選択」ツールを選択



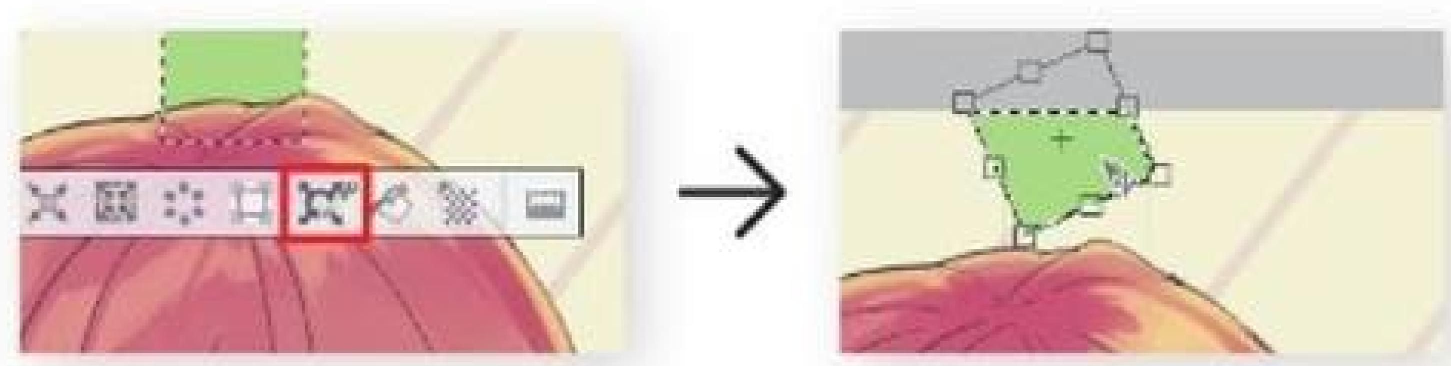
②増やしたい図形をクリックして選択しました



③点線内をドラッグして、形状を移動します



④描画色を確認して色を設定し、ランチャーから「塗りつぶし」を選択して塗りつぶします



⑤ランチャーから「拡大・縮小・回転」を選択し、向きを変え、移動しました



⑥この手順をくり返し、各図形をランダムに散らしました

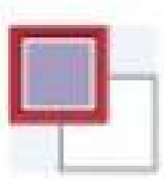
15

次に、丸や四角の主線の柄を描いていきます。丸は先ほどの「楕円」ツールで「線を作成」を選択し、ブラシサイズは「4.2」程度にして先ほどの丸に沿って線の円を作ります。

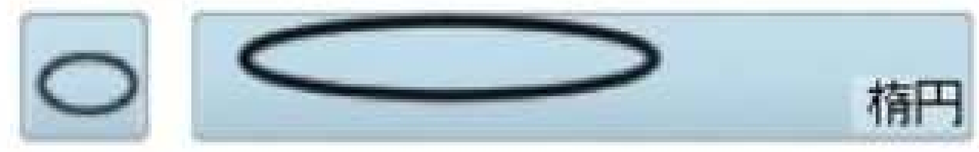


②「柄」レイヤーの上に新規レイヤーを作成しました

①先ほど丸や四角を描いたレイヤーは名前を「柄」としました



③「背景」レイヤーセットの「柄主線」レイヤーから「スポイト」ツールで描画色を選択しました



④「図形」ツールの「直線描画」にある「楕円」を選択しました



⑤ツールプロパティパレットで「線・塗り：線を作成」、「ブラシサイズ：4.2」に設定しました



⑥Shiftキーを押しながら、主線で円を描きました

16

サイズをぴったり合わせるのは難しいので、だいたい合っていればOKです。描いたら、少しずらして配置します。



①「レイヤー移動」ツールを選択しました



→



②描いた円を少しずらして配置しました

17

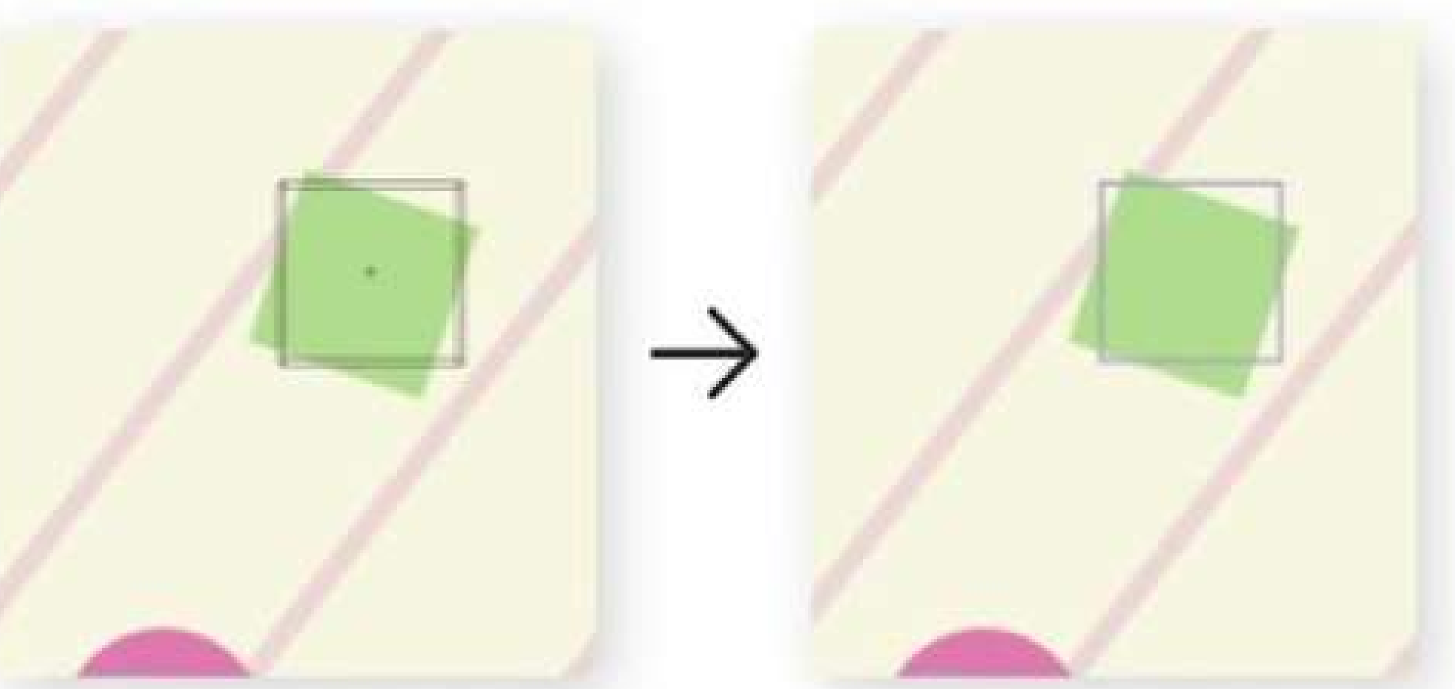
四角は、同じブラシサイズの「長方形」ツールで、「線を作成」を選択して同じくらいの大きさに作ります。こちらも適当にずらして配置しました。



①「図形」ツールの「直線描画」にある「長方形」を選択しました



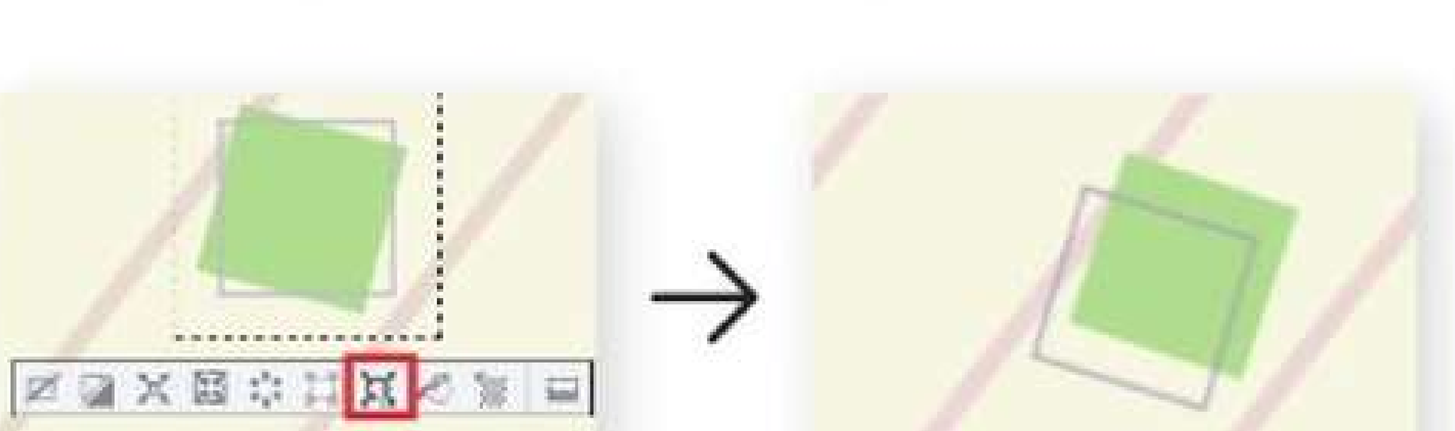
②ツールプロパティパレットで「線・塗り：線を作成」、「ブラシサイズ：4.2」に設定しました



③Shiftキーを押しながら、主線で四角を描きました



④「選択範囲」ツールの「長方形選択」を選択しました



⑤描いた主線を囲んで選択し、ランチャーから「拡大・縮小・回転」を選んで向きを変えました

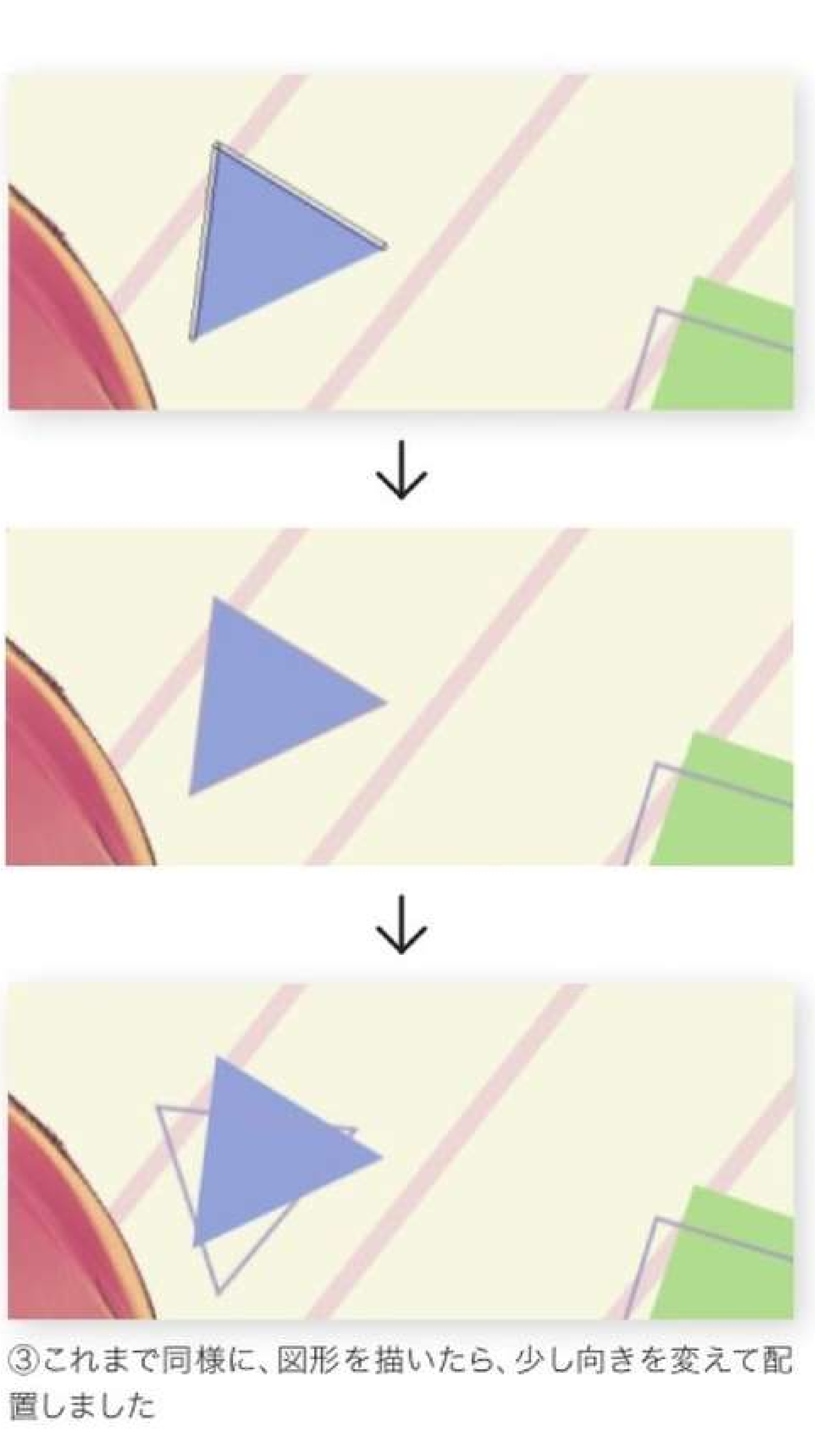
18

三角は「折れ線」ツールで、「線を作成」を選択し、同様に作成します。

①「図形」ツールの「直線描画」にある「折れ線」を選択しました



②ツールプロパティパレットで「線・塗り：線を作成」、「ブラシサイズ：4.2」に設定しました

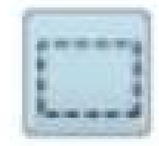


③これまで同様に、図形を描いたら、少し向きを変えて配置しました

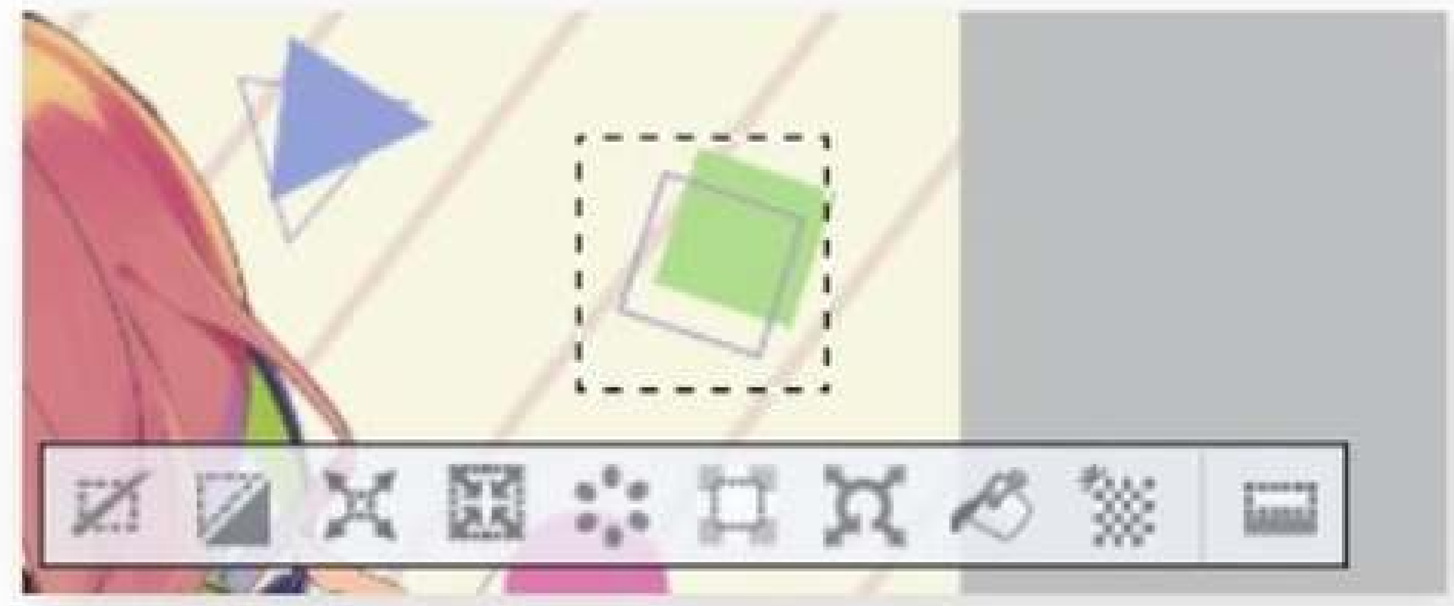
19 これを、コピー・貼り付け・移動などで配置を繰り返して全ての柄に行いました。



④選択範囲をコピー・貼り付けすると、新規にレイヤーが作成されます。都度「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を行うか、コピーレイヤーが多くなってきたらまとめて選択し、「選択中のレイヤーを結合」で結合しておきましょう



①「選択範囲」ツールの「長方形選択」を選択しました



②コピーしたい主線を囲んで選択し、コピー(Ctrl+C／command+C)、貼り付け(Ctrl+V／command+V)しました



③「レイヤー移動」ツールで移動させ、回転などで位置をずらします



⑤柄に対して、主線を描きました

人物のフチどり

01 背景からキャラクターを浮き立たせる方法として、キャラクターのまわりをフチどる方法をご紹介します。まず、線画・塗りを全て含んだ「人物」レイヤーセットを複製します。

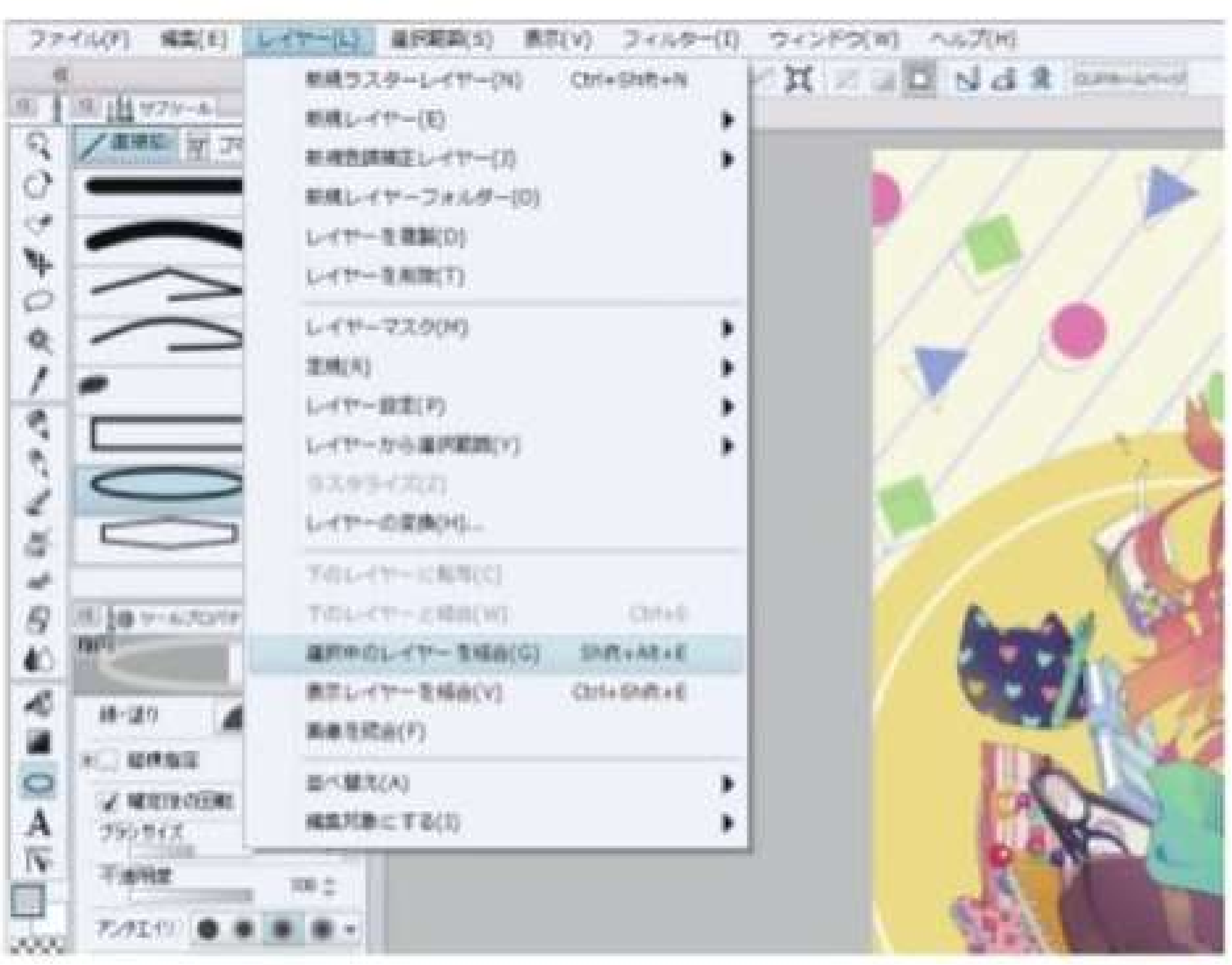


「人物」レイヤーセットを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択してレイヤーセットを複製しました

02 コピーしたレイヤーセットを結合して一枚のレイヤーにし、レイヤー配置を変更しました。



②レイヤーセットが結合され、一枚のレイヤーになりました



①複製した「人物のコピー」レイヤーセットを選択し、「レイヤー」メニュー→「選択中のレイヤーを結合」を選択しました



③作った「人物のコピー」レイヤーを「人物」レイヤーセットの下に移動させました

03

「レイヤープロパティ」パレットの「効果」から「境界効果」→「フチ」を選択し、好きな太さに調節します。今回は「5」程度にしました。「フチの色」から好きな色に変更することもできますが、今回は白にしました。



①「レイヤープロパティ」パレットの「効果」で「境界効果」を選択すると、プルダウンメニューが表示されるので「フチ」を選択します。フチの太さを「5.0」に設定しました



②人物のまわりに白いフチどりができました

04

細かい線の残りなどがあると、それもフチどられてしまうので、そうした部分は「消しゴム」ツールで整えていきます。



①「消しゴム」ツール選択しました



③作成したレイヤーは名前を「人物フチどり」としました



④「人物フチどり」レイヤーの上に、新規レイヤーを作成し、「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択して、通常レイヤーにしておきます



②余分にフチどられてしまった部分を消していきます

05 カバン・小物レイヤーセットにも同様にフチどりました。



①「カバン・小物」レイヤーセットを選択し、「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」を選択して複製しました



②複製したレイヤーセットを選択し、「レイヤー」メニュー→「選択中のレイヤーを結合」を選択して一枚のレイヤーに結合し、「カバン・小物」レイヤーセットの下に配置しました



③人物のときと同様に、「レイヤープロパティ」パレットの「効果」で「境界効果」を選択すると、プルダウンメニューが表示されるので「フチ」を選択します。フチの太さを「5.0」に設定しました



④余分な線のフチどりが残っていたら削除して、カバンと小物のフチどりが完了です



⑤作成したレイヤーは名前を「カバン・小物フチどり」とし、新規レイヤーを作成して結合し、通常レイヤーにしておきます

06 カバンと人物の間にはフチはないほうがいいかなと思い、人物のフチどりレイヤーをカバンと小物のフチどりレイヤーの下に配置しました。



①「人物フチどり」レイヤーを「カバン・小物フチどり」レイヤーの下に配置しました



②レイヤー配置を変更し、人物とカバンの間にあった白フチをなくしました

07 これでフチどりは完成です。



TECHNIQUES

フチどりレイヤーを通常レイヤーに戻す理由

今回のようにレイヤーセットを複製せずに、もとのレイヤーセットごとフチを追加しても同じようにフチを表示することができますが、CLIP STUDIO PAINTのフチ機能は、CLIP STUDIO PAINT独自のものなので、SAIなどでも正常に表示できるようにしておく必要があります。そのためにフチどりレイヤーを単独で作成し、白紙の新規レイヤーと結合して通常のレイヤーにしておきました。「レイヤープロパティ」パレットを確認すると、「効果」が表示されていないことが分かります。

仕上げ

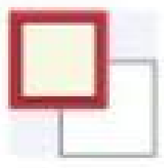
01 全体を見ながら調整していきます。ストライプの色は、「色相・彩度」を使用してブルー系に変更しました。



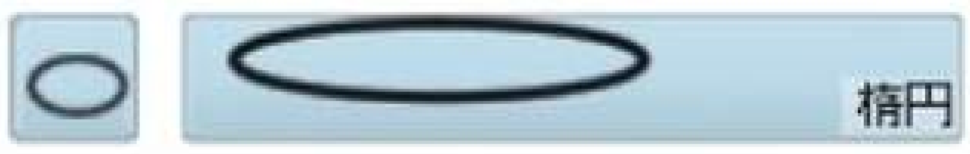
02 背景デザインのパターンとしては、黄色の円部分に文字を入れてもサマになると思います。仮で適当な文字入れをしてみました。CLIP STUDIO PAINTの「テキスト」ツールで文字を入力し、メッシュ変形を使い円に沿って文字の向きや位置を移動させています。具体的には、Chapter.03の「仕上げ・調整」パートで解説しています。参考にしてみてください。



03 今回は特に入れたい文字もなかったので、文字を入れずに白のラインを追加しました。



①描画色を選択しました。真っ白ではなく、ほんの少し黄味がかった白です



②「図形」ツールの「直線描画」にある「楕円」を選択しました



③ツールプロパティパレットで「線・塗り：線を作成」、「ブラシサイズ：18」程度に設定しました



④新規レイヤーを作成し、円を大小それぞれ描画しました



⑤描画した白いラインは、「レイヤー移動」ツールで位置を調整しました



⑥人物も表示して確認し、配置が終わったら、大小の円を描いたレイヤーは結合しておきます

04 その他全体を見て気になるところがなければ、これで完成です！



Chapter. 03

イラストに物語性を込めて描く



Chapter. 03

イラストに物語性を込めて描く

Chapter.03では、複数キャラクターを描き、合成モードを使ってその場面に差し込む光を表現する方法についても紹介していきます。遠近感を上手く表現しながら、目立たせたいキャラクターにスポットを当てていき、ストーリーを感じられるようなイラストの描き方を紹介しています。

描きたいものを決めSAI上で構図を描く

01 SAIで新規キャンバスを開き、何を描くかを考えます。今回は腕章を描きたくなり、ある学校の生徒会役員たちを描くことにしました。そしてまずはラフを描き起こします。



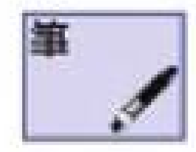
①「筆」ツールを選択し、ブラシサイズを「13」にしました



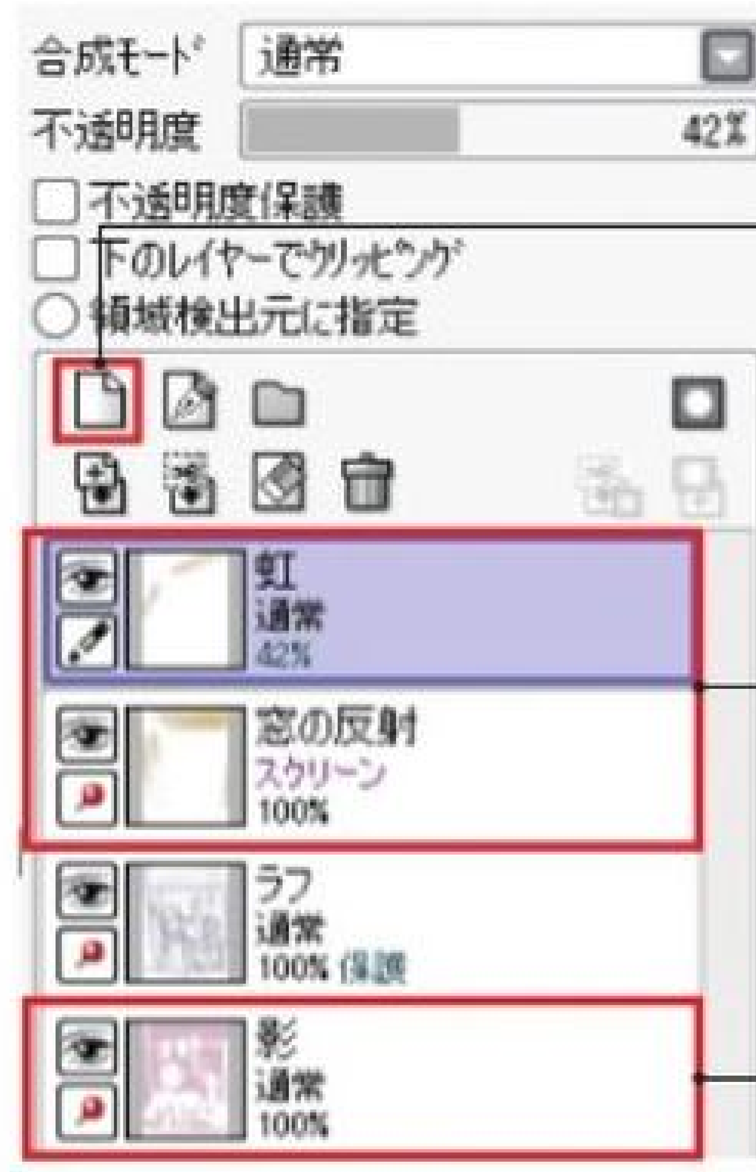
②新規キャンバスにラフを描きます。キャンバスの幅と高さはイラストの完成サイズより少し大きくし、端に予備部分（裁ち落としても良い部分）を設けておきます

02

新規レイヤーを作成して「ラフ」レイヤーの下に置き、ざっくりと陰影を描きます。続いてラフの上にも新規レイヤーをいくつか用意し、窓の反射や虹の写り込みを描きます。大まかに色づけすることで、線画のラフよりも完成をイメージしやすくなります。著者はここで合成モード(p.156参照)を使用しましたが、ラフなので何を使用してもイメージがつかめればかまいません。



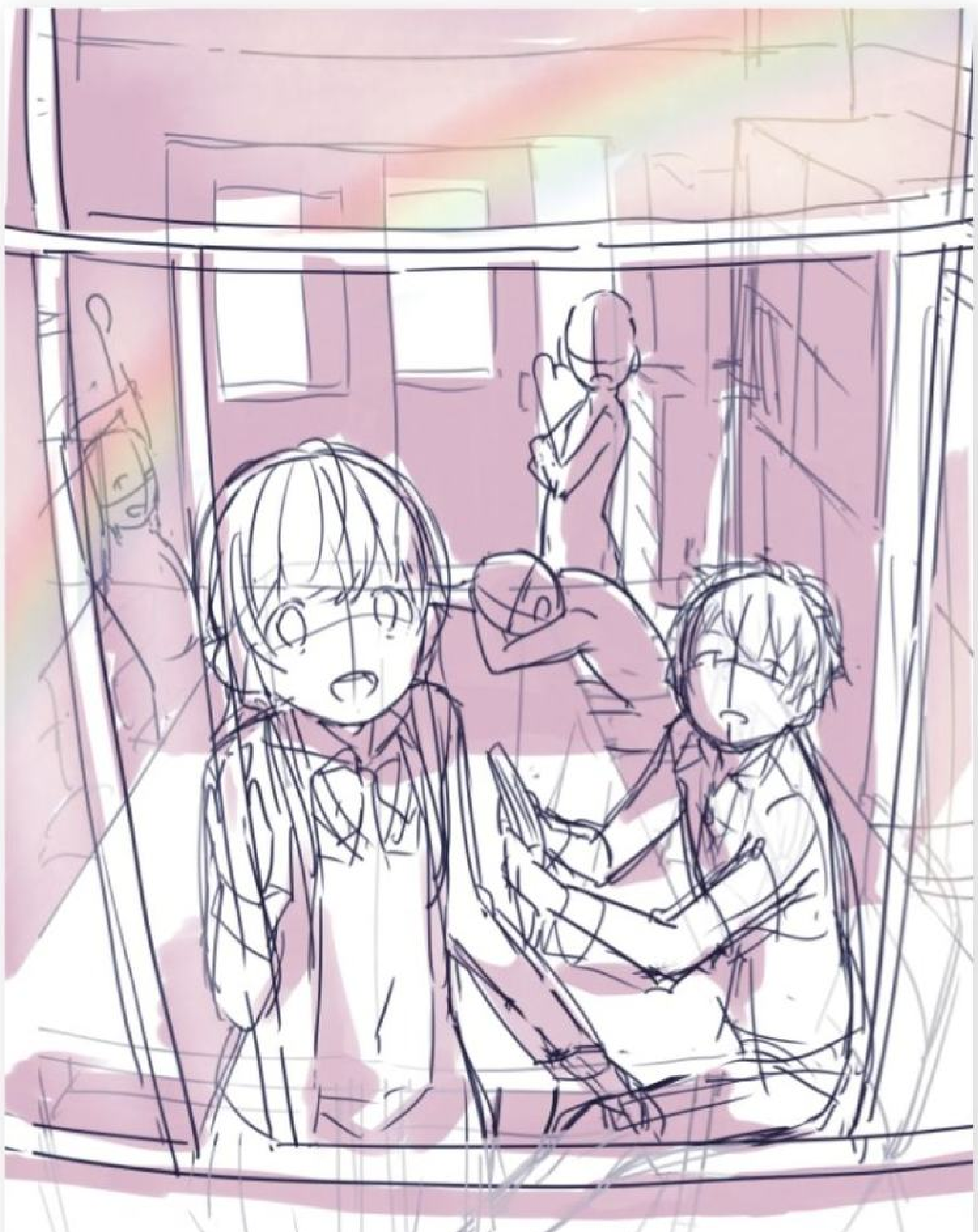
①「筆」ツールを選択しました



②「通常レイヤーの新規作成」で新規レイヤーを適宜作成しました

④新規レイヤーを作成し、虹や窓の反射などを描きました

③新規レイヤーを作成し、影を塗りました

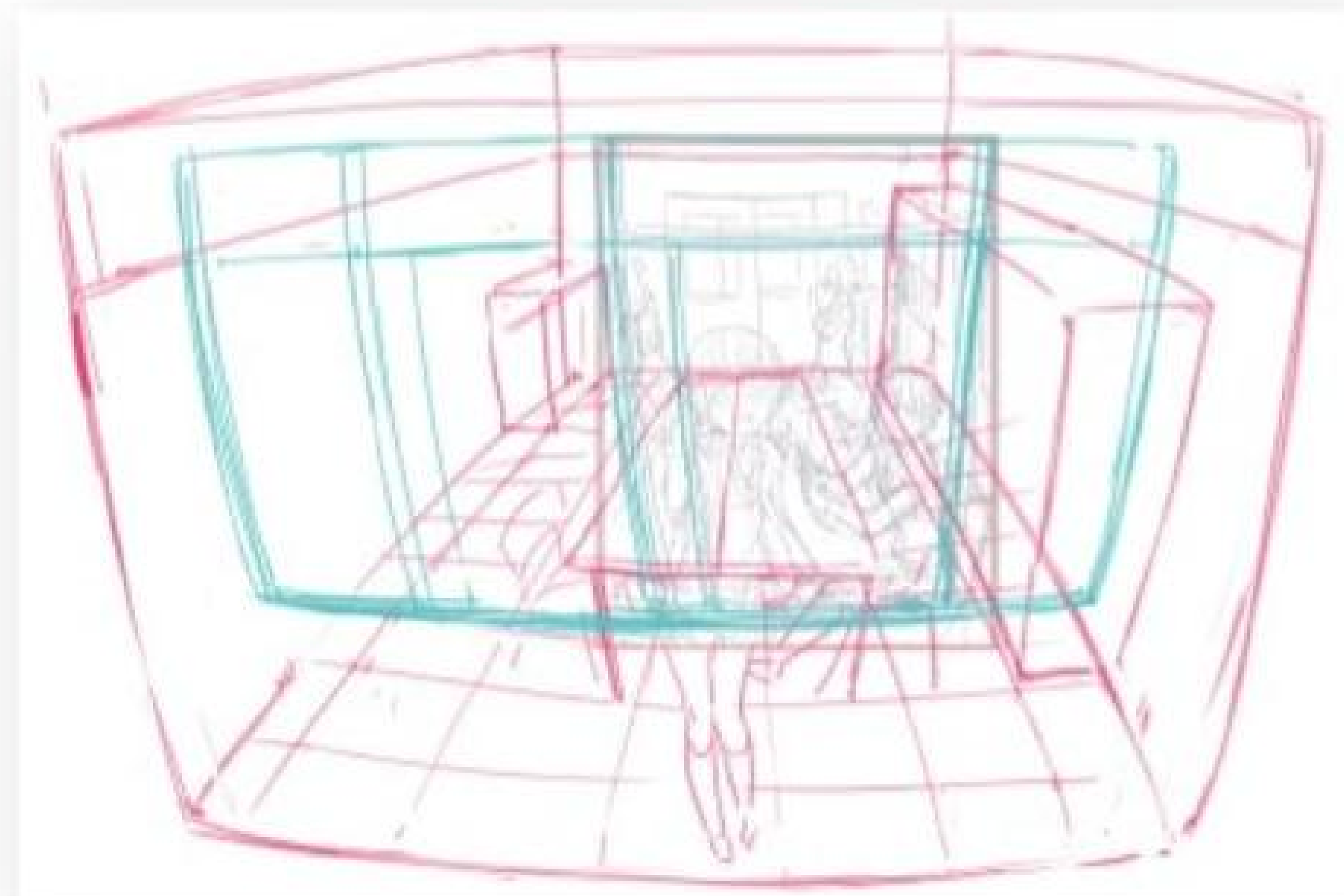


CLIP STUDIO PAINTでパース線を引く

01 ラフから下絵を起こす前に、簡単なパースを描いておきましょう。まずはラフをパース作成用に「ファイル」メニュー→「指定のファイル形式で出力」→「.psd（Photoshop）」を指定し、psdで書き出しておきます。次に「キャンバス」メニュー→「キャンバスのサイズ変更」で余白を広げます。そして絵の外側まで背景の室内を大まかに描いていきます。画像のように教室内をひとつの箱として捉えると分かりやすいです。



①「筆」ツールを選択しました



②ラフを別名保存し、余白を広げてフリーハンドで室内のパースを描きました

02 CLIP STUDIO PAINTを立ち上げ、先ほど書き出したラフのファイルを開きます。次に、より正確なパース線を引くため「表示」メニュー→「グリッド」と「グリッドにスナップ」を選択し、適用しておきます。また、描く線が見やすいようにラフはいったん非表示にし、その下に新規レイヤーを作成して白で塗りつぶしました。

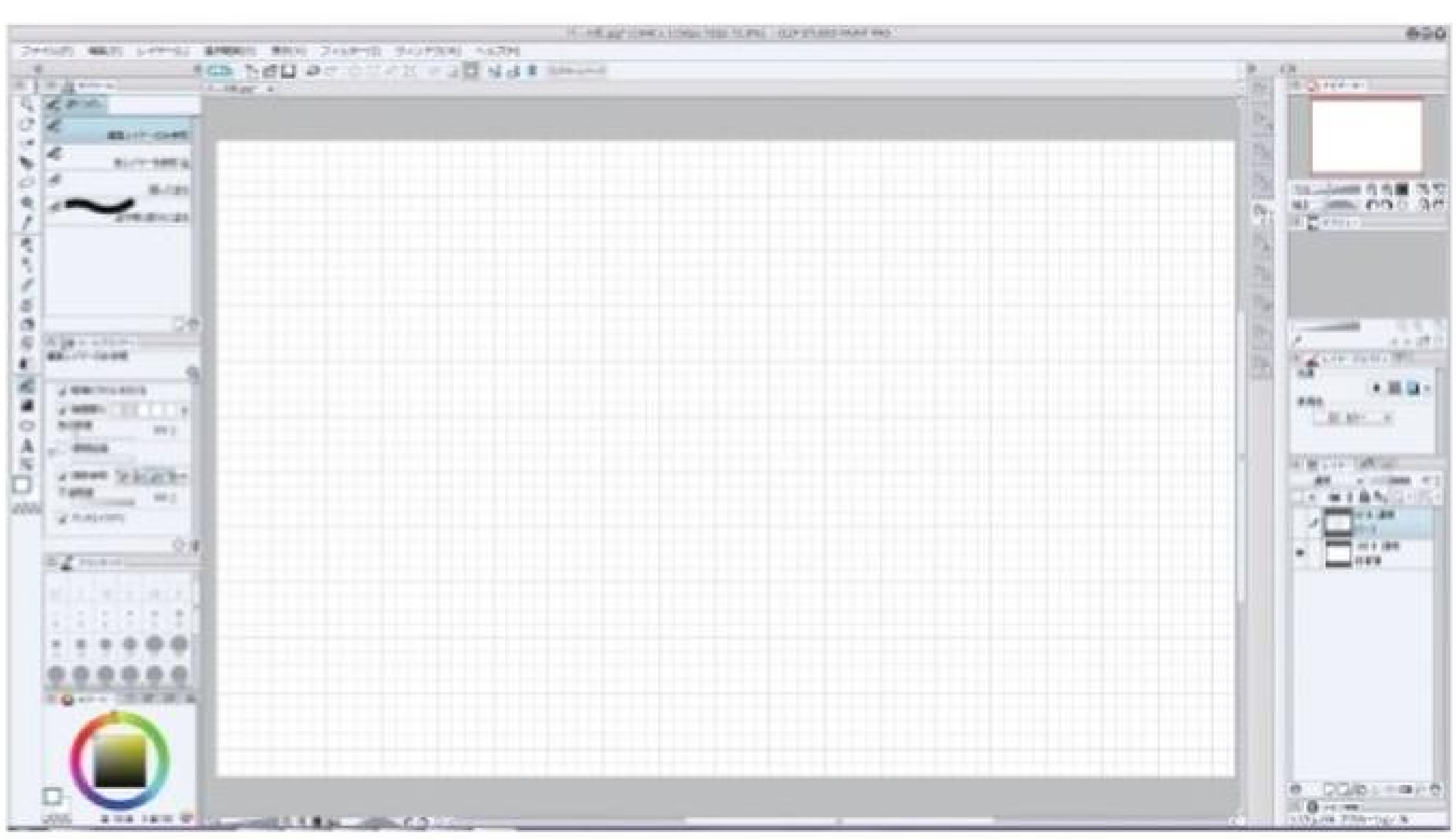


①ラフ用のレイヤーを非表示にしました。なお、このレイヤーは、全て選択し「レイヤー」メニュー→「選択中のレイヤーを結合」でひとまとめに結合しています。名前を「パース」としました

②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーを作成し、白で塗りつぶしました



③「塗りつぶし」ツールを選択し白で塗りつぶしました



④グリッドを表示させた状態です。「グリッドにスナップ」を有効にすることで、グリッドに沿った正確な線が引けるようになります

03

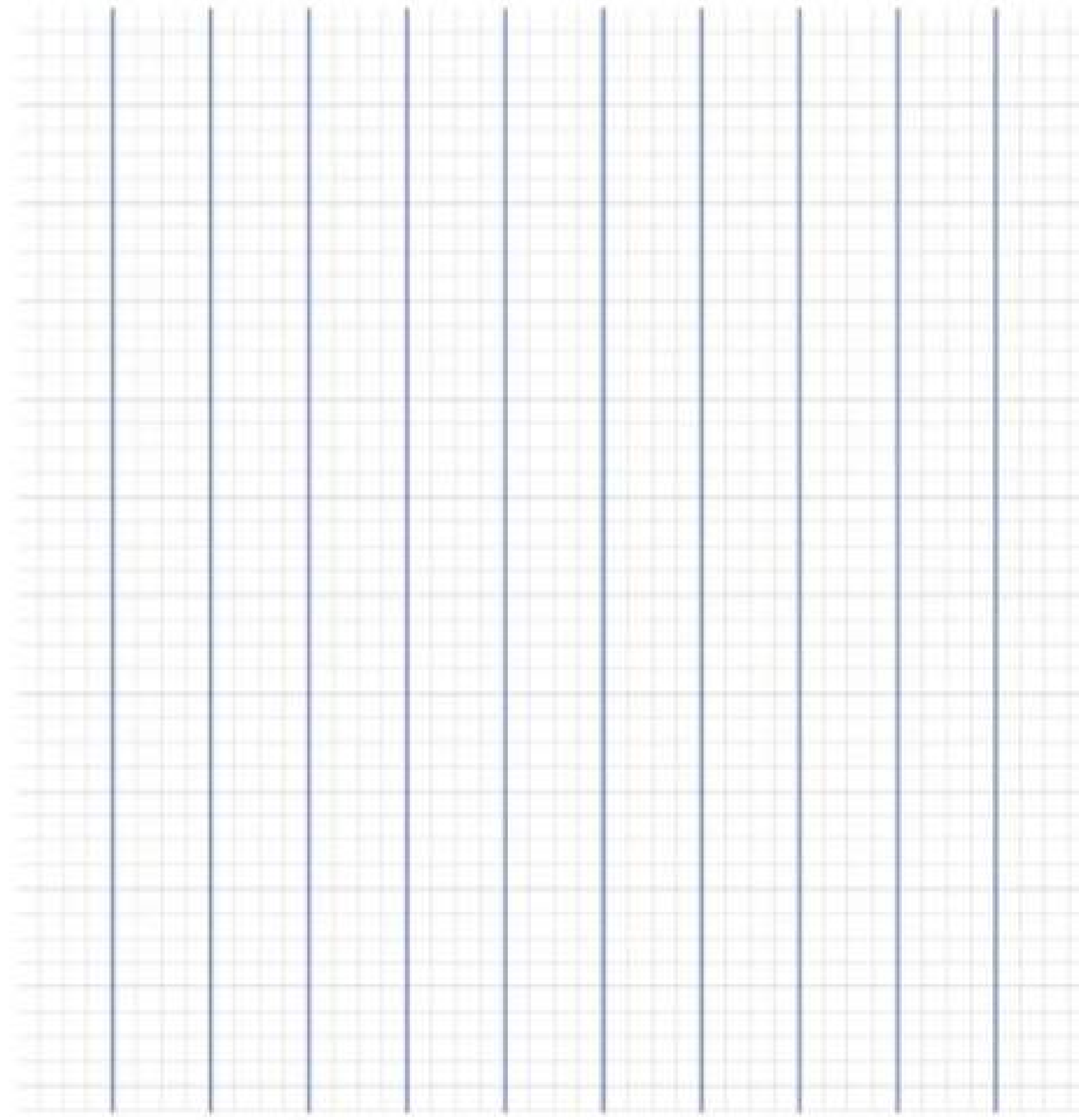
「図形」ツールを選び、「サブツール」パレットの「直接描画」から「直線」を選びます。次に新規レイヤーを作成し、キャンバスの天から地まで等間隔に何本か垂直線を描きます。



①「図形」ツールの「直接描画」から「直線」を選択しました



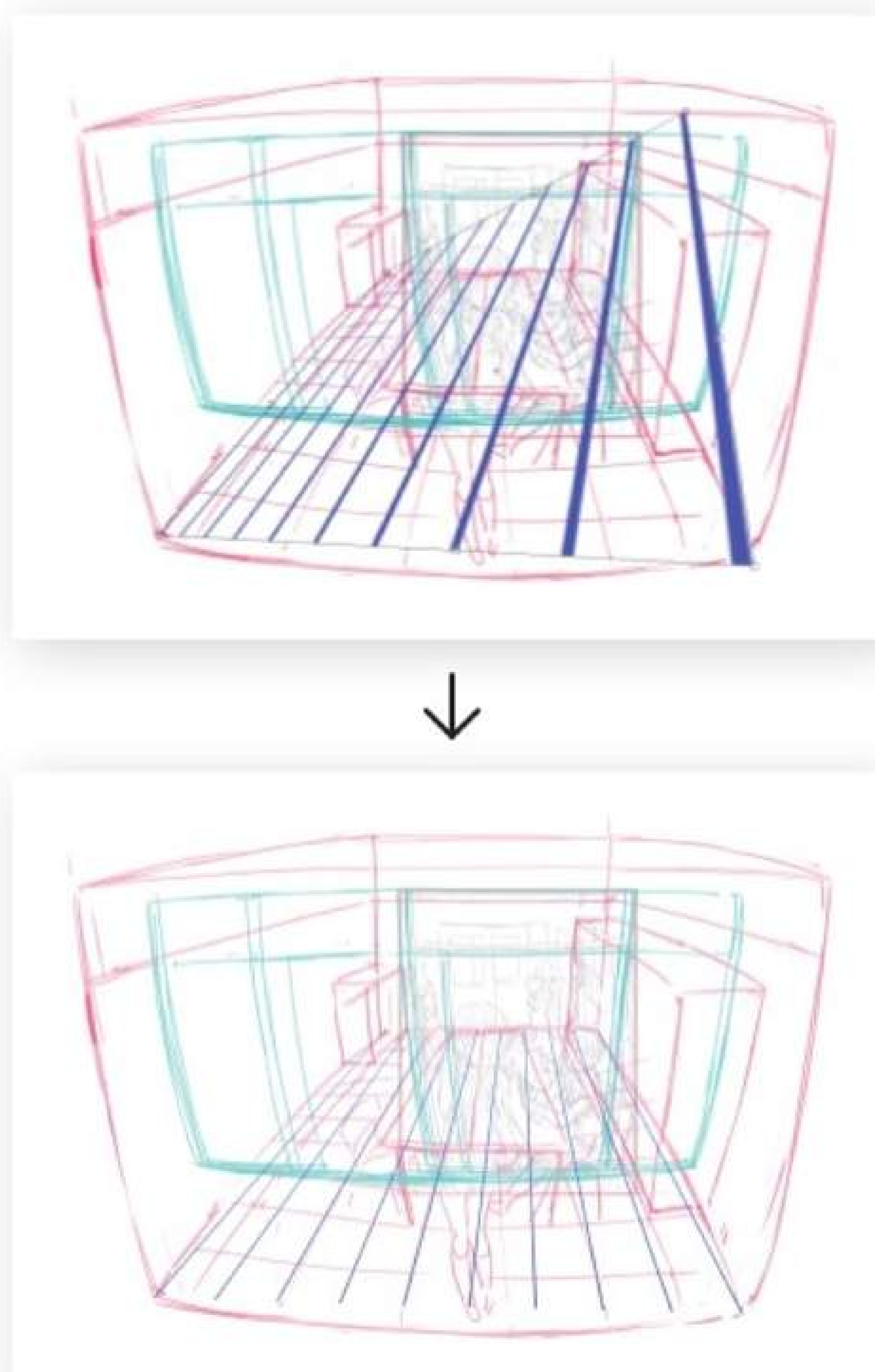
②新規レイヤーを作成し、垂直線を描きました。名前を「床」としました



③グリッドを表示させた状態です。「グリッドにスナップ」を有効にすると、グリッドに沿った正確な線が引けるようになります

04

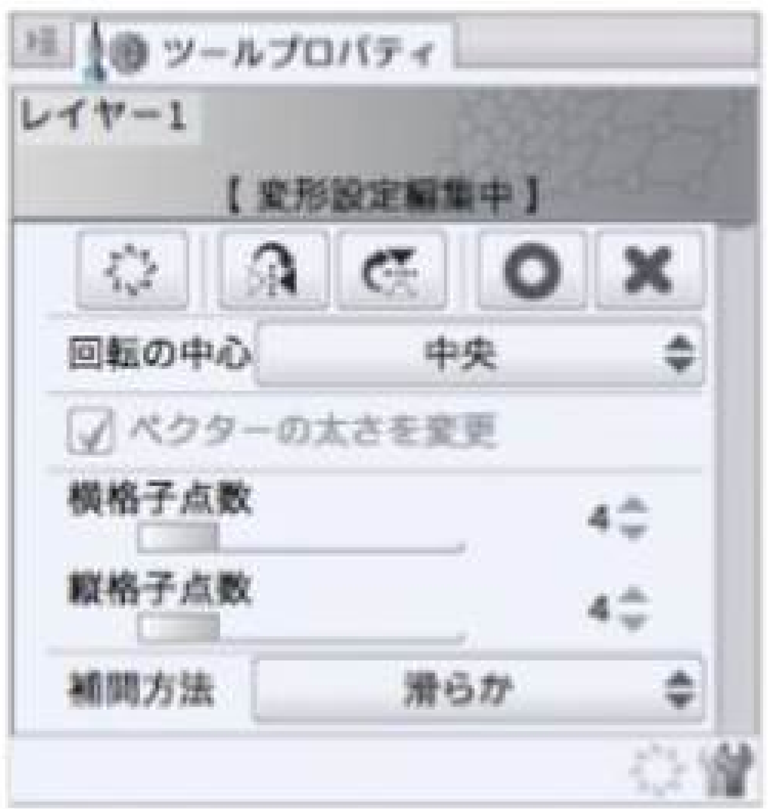
「レイヤー」メニュー→「グリッド」を再度実行してグリッドを非表示にし、「パース」レイヤーを再度表示させます。次に、先ほど垂直線を引いた「床」レイヤーを選び、「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」でラフの床面に合わせて線を変形させます。



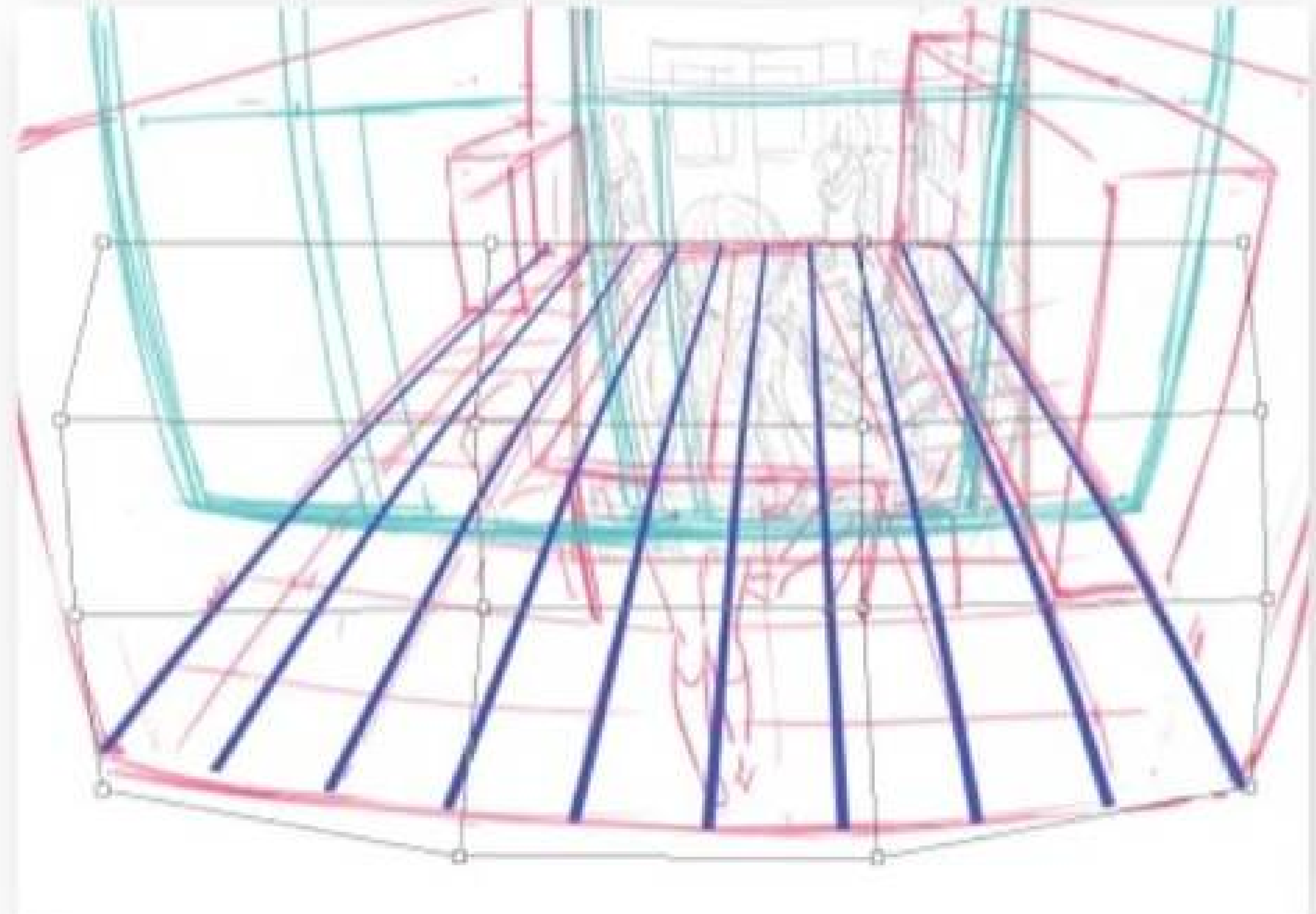
「編集」メニュー→「変形」→「自由変形」を選び、表示されたバウンディングボックスの四隅を動かして、線の集合体を床面に合わせて変形させます

05

今回のイラストでは、画面全体に少しだけ丸みをつける予定です。そのため、ガイドとなるパース線も「編集」メニュー→「変形」→「メッシュ変形」でところどころ調整し、丸みを持たせておきます。



①「編集」メニュー→「変形」→「メッシュ変形」を選択しました。ツールプロパティパレットでは、縦横の格子点数をデフォルトの「4」に設定しています



②「メッシュ変形」で、ガイド線やガイド線の交点にある四角いアイコン（ハンドル）を動かしながら、線の集合体を床面に合わせて変形させました

06

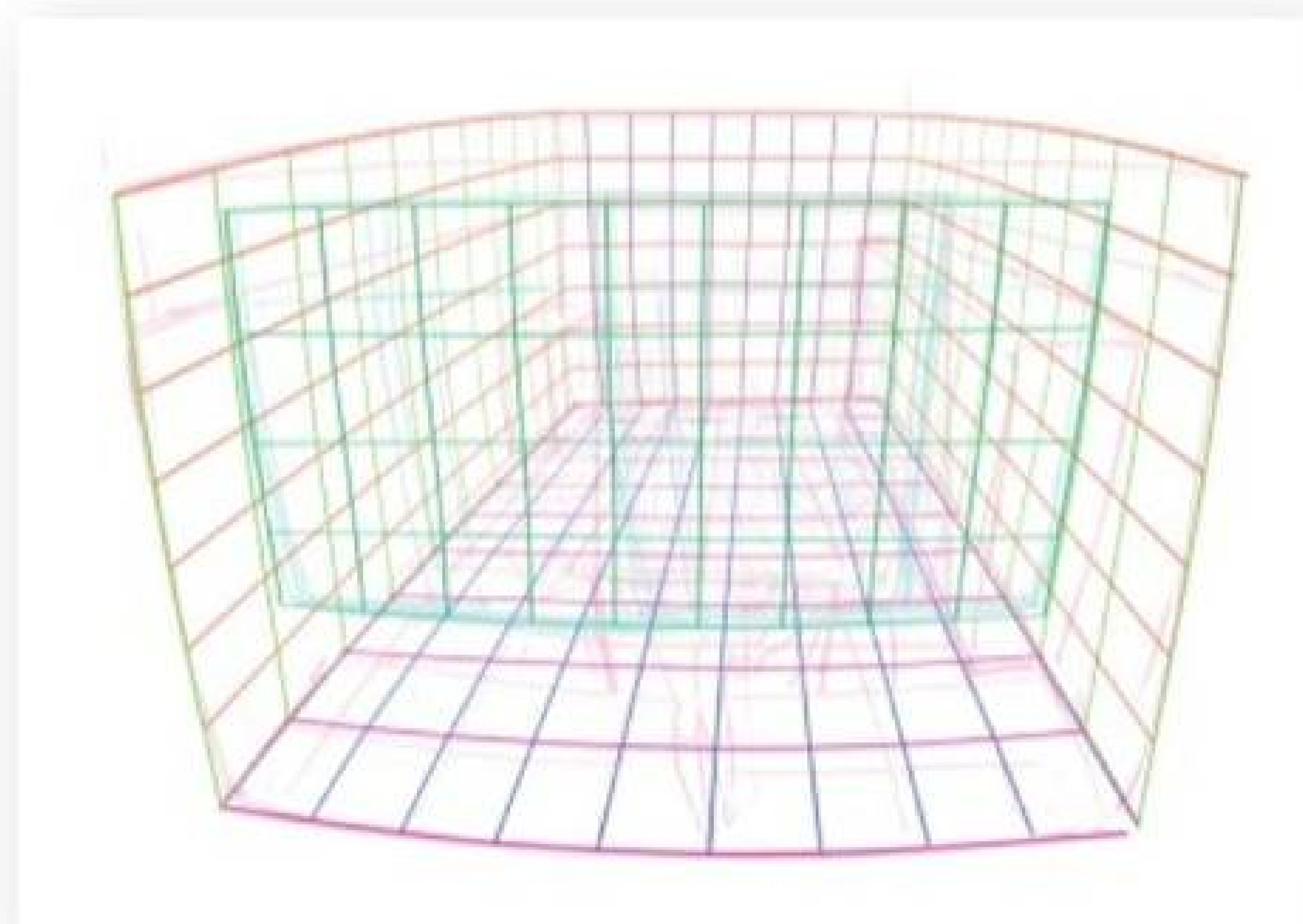
同じ手順でグリッドに沿って新規レイヤー上に垂直、水平線を引き、ラフの各面に沿って変形する作業を繰り返してパース線を完成させます。



①「図形」ツールの「直接描画」から「直線」を選択しました



②左右の壁、窓側、出入り口のドア側と、背景の教室内の各面に沿って、それぞれ新規レイヤーを作成し、水平垂直のパース線を引きました



③完成したパース線です。窓側、出入り口のドア側、左右壁面、床面それぞれに丸みのあるパース線を引きました。なお、見やすさを考慮して各面の線色を変えて描いています

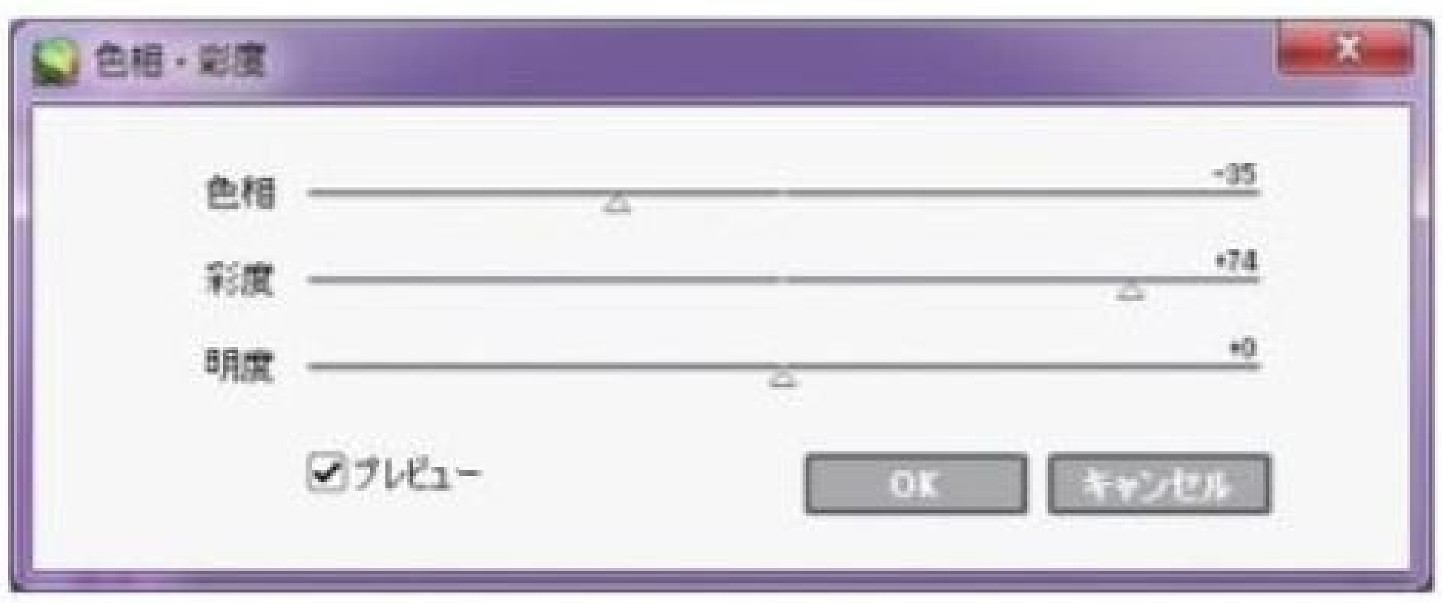
パース線に沿って下絵を描く

01 SAIに戻り、もとのラフ用のファイルを開きます。そして、ラフの線画に色をつけ、不透明度を下げて表示を薄くしておきます。



③ラフのレイヤーセットの不透明度を下げて表示を薄くしました

①「レイヤーセットの新規作成」をクリックして「ラフ」レイヤーセットを作成し、これまで作成したラフ関連のレイヤーをまとめて入れました



②ラフのレイヤーセットを選択し、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を適用し、線画に色をつけました

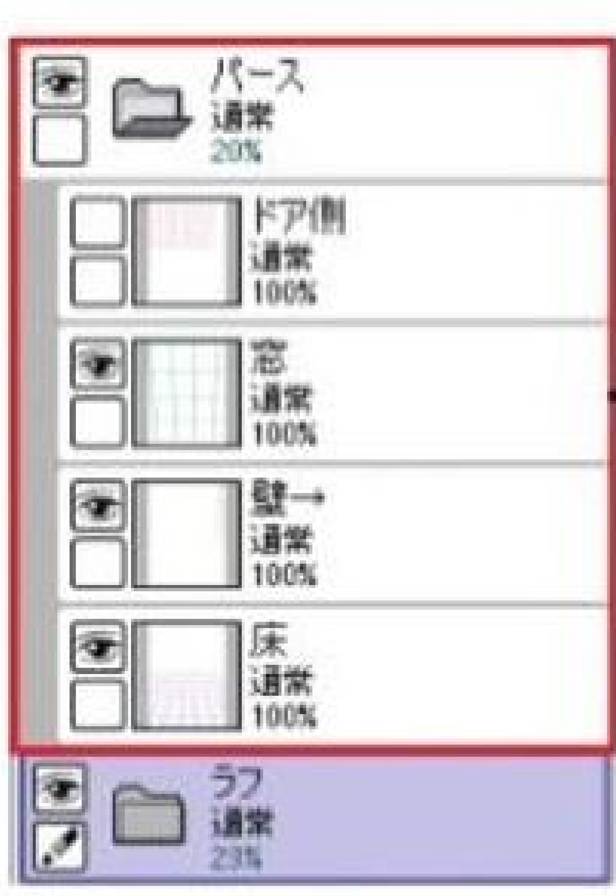


↓

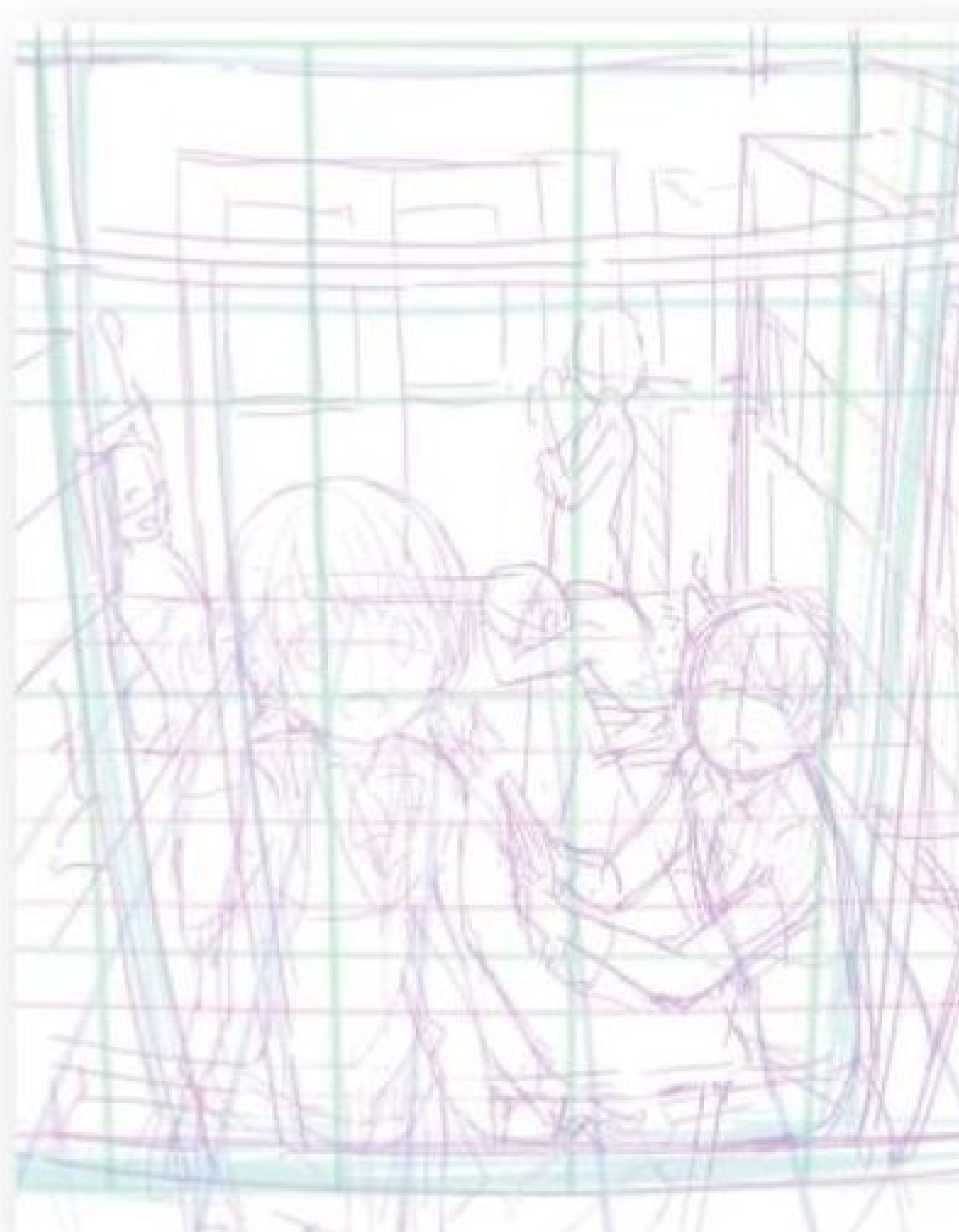


④ラフの線画の色味を変え不透明度を下げました。なお、先の工程で陰影を塗ったレイヤーは非表示にしています

02 先ほど制作したパース線のファイルをSAIで開き、各レイヤーをコピー＆ペーストしてレイヤーセットにまとめ、不透明度を下げます。次の工程では、この上に新規レイヤーを重ねて下絵を描いていきます。



新規レイヤーセットを作成し、名前を「パース」として、パース線の各レイヤーを入れ、イラストの「ラフ」レイヤーセットの上に配置しました。不透明度を下げて表示を薄くしました（左の壁はイラスト内に表示されない部分だったため、パースをコピーしていません）



パース線の配置が完了した状態です

03

新規レイヤーを作成し、背景から下絵を描いていきます。また、イラストの端の予備部分（裁ち落としても良い部分）に薄く着色しました。ブラシは、Chapter.02冒頭で説明したものを使用しています。



①カスタムツール③「筆2」を選択しました

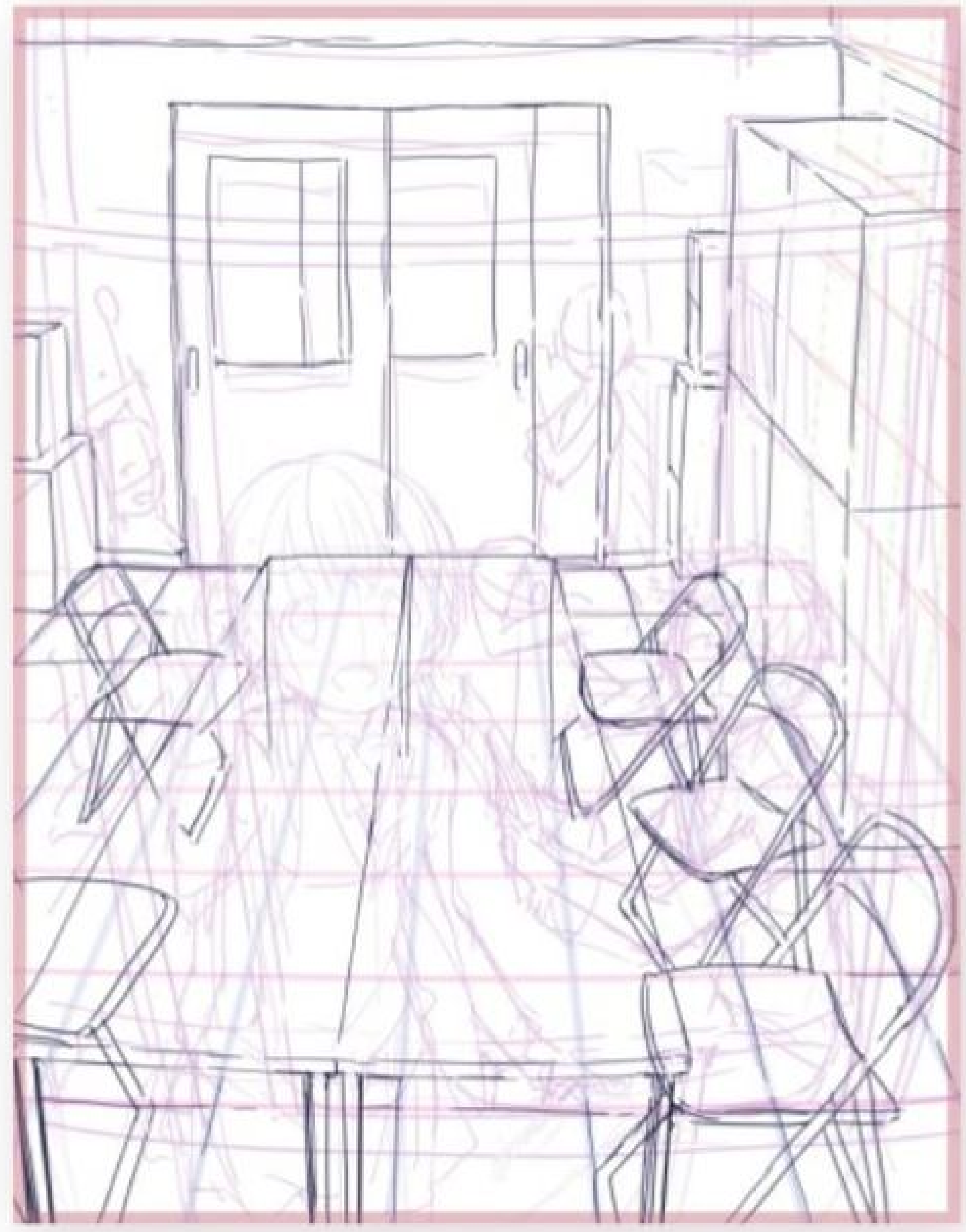


②ブラシサイズは「10」、最小サイズは「31％」程度に設定しました



④イラストの端の予備部分についても新規レイヤーを作成し、薄く着色しました

③新規レイヤーを作成し、背景の下絵を描きました。重なる部分が多いので、椅子は別レイヤーに描いています



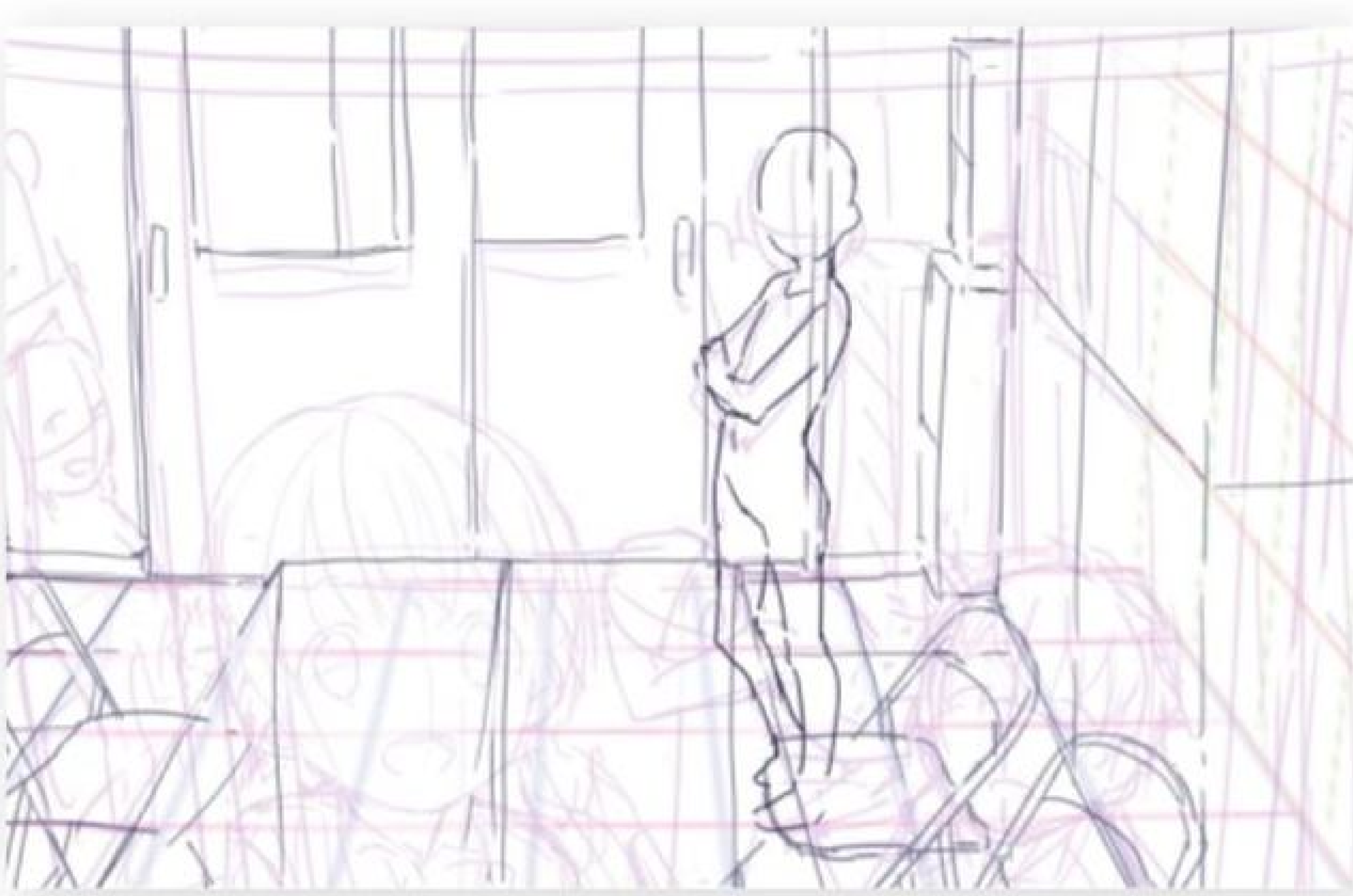
⑤背景の下絵を描きました。のちほどしっかりと清書するため、この段階では形や配置がわかる程度にフリーハンドで描きます。また、ここでは絵の完成サイズの外側に枠を配置しました

04

新規レイヤーを作成し、人物のアタリを取っていきます。パースを見ながら、自然な大きさや距離感になるように意識して描きます。



新規レイヤーを作成して人物のアタリを描きました。また、背景と椅子のレイヤーの不透明度を下げて表示を薄くしています

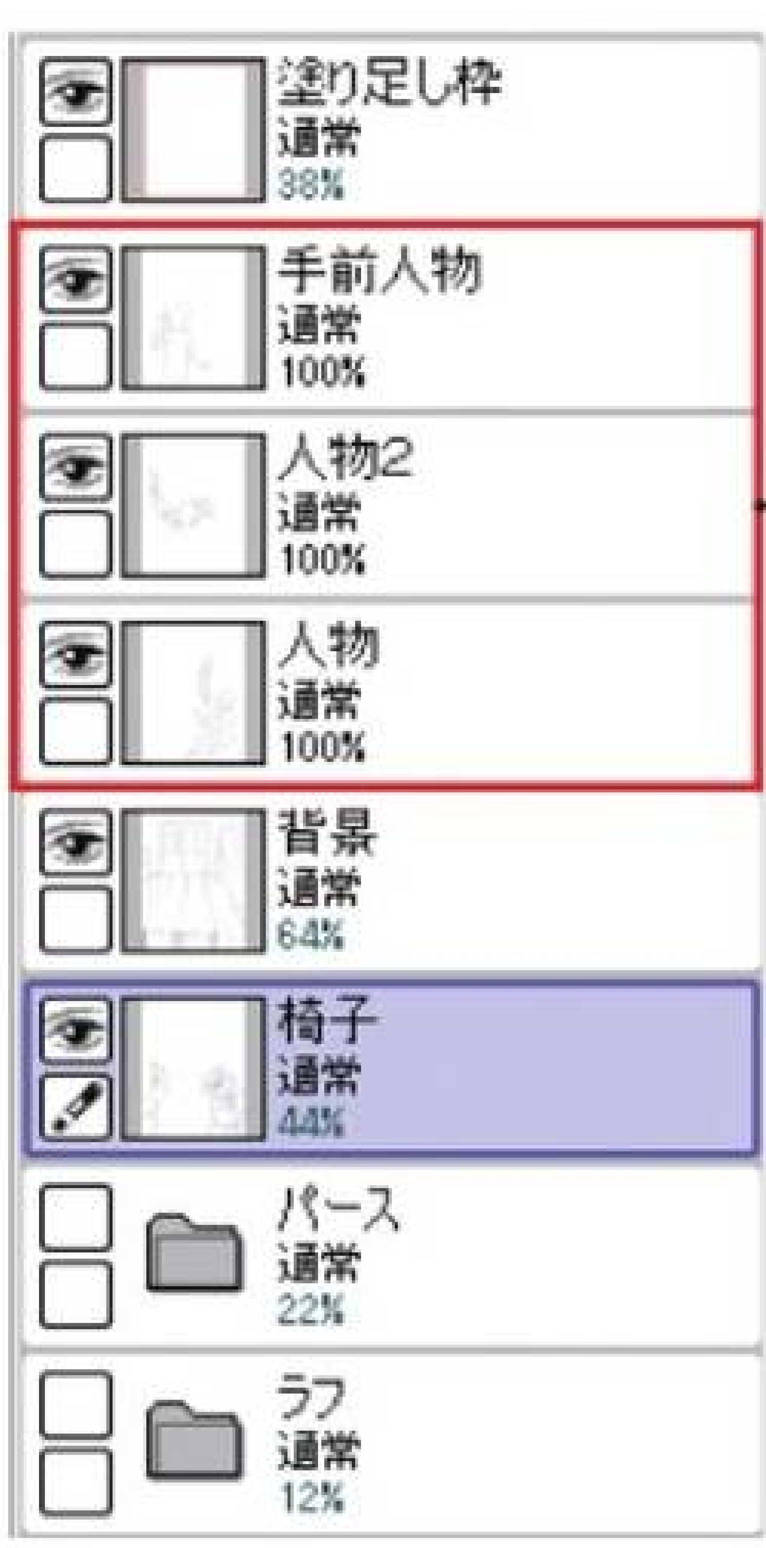


05 引き続き、他の人物もアタリを取っていきます。



人物の足は机の下に隠れてしまいますが、重心や足の位置に矛盾がないよう、自分が理解できる程度までは描いておきます

06 前の2人も描いてアタリが完成です。背景と同様、絵が重なる部分はレイヤーを分けました。



上から「手前人物」レイヤーには、手前の一番大きい人物、「人物2」レイヤーには、その右後ろの座っている人物と右奥で腕を組んで立っている人物、「人物」レイヤーには、左の背伸びをしている人物と右のうつ伏せになっている人物を分けてアタリを描きました



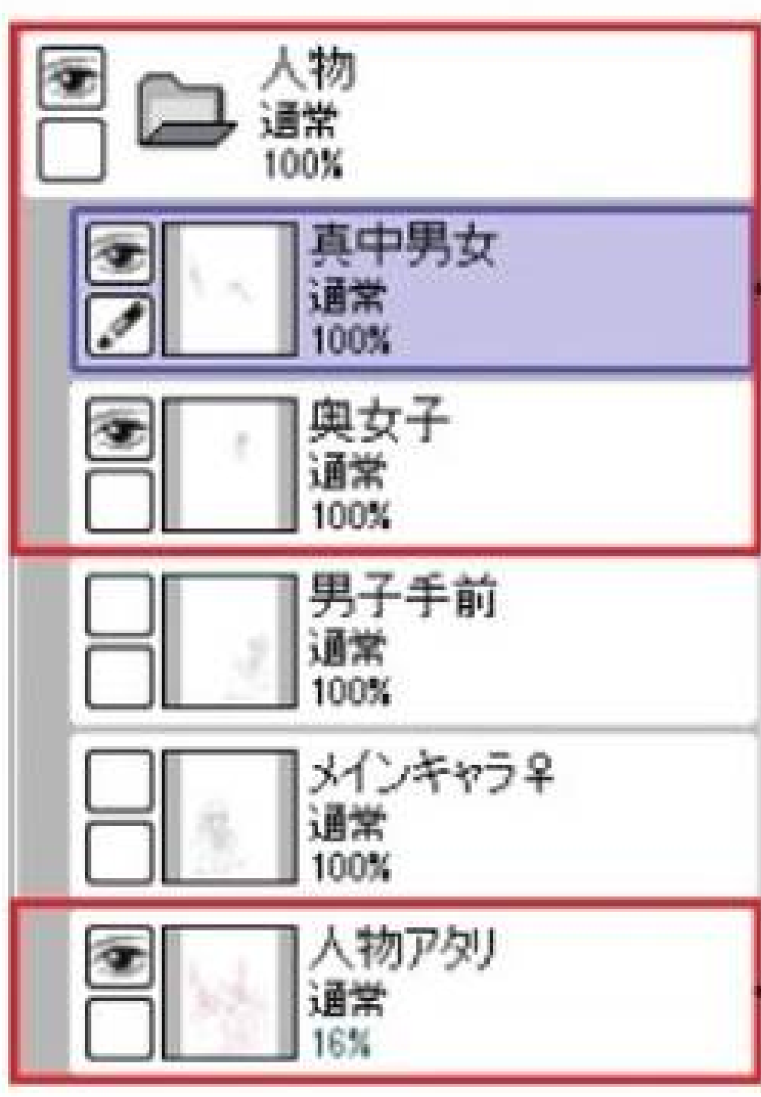
登場人物のキャラクターづけを行う

01 アタリを取った人物のレイヤーを新規レイヤーセットにまとめます。この上に新規レイヤーを作成し、各キャラクターの下絵を描きます。



③新規レイヤーを作成して手前の2人の下絵を描きました

②人物のアタリを描いたレイヤーは新規レイヤーセットにまとめました



⑤新規レイヤーを作成して奥の3人の下絵を描画しました。また、新規レイヤーセットを作成し、人物のレイヤーをまとめて入れました

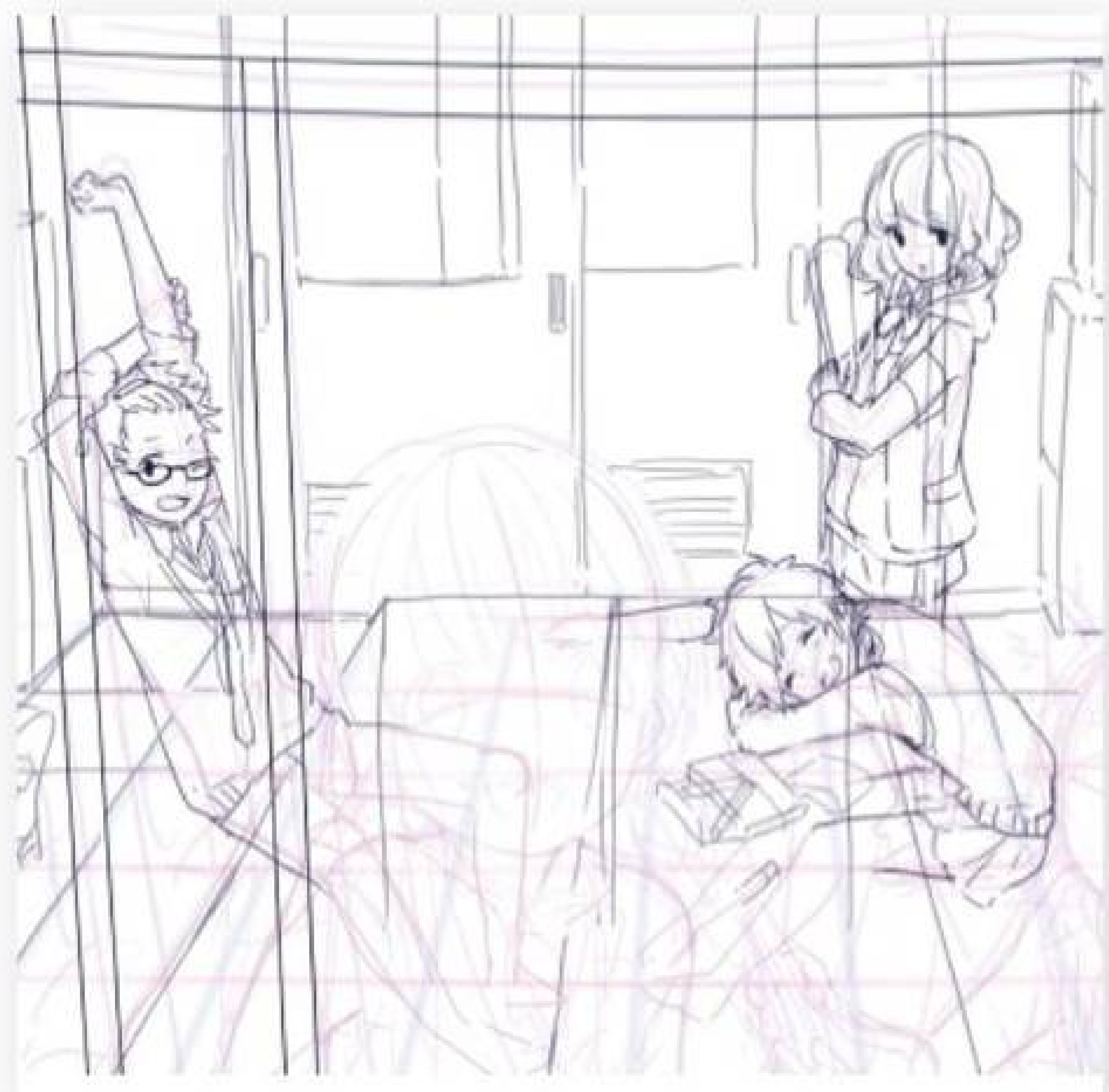
⑥人物のアタリ用のレイヤーセットは「レイヤー」メニュー→「レイヤーセットを結合」を選択し結合して、「人物」レイヤーセットに入れました



①「筆」ツールを選択しました



④メインキャラクターの女の子と、右側に座る男の子を別レイヤーに分けて描きました



⑦右奥に立つ女子と、その手前の2人を別レイヤーに分けて描きました

02

最後に手前の大きな窓枠を描き込み、キャラクター設定を含む人物の下絵が完成です。著者の場合、キャラ決めは通常、大ラフ（最初に描いたラフ）の段階で行いますが、今回は例外的に下絵段階になりました。基本的には描きたいものを描きましたが、5人の集団としてのバランスや「生徒会にこんな人がいたら面白そう、ストーリーを見てみたい」と思えるようなキャラづけを意識しています。



①「ペン入れレイヤーの新規作成」をクリックして、ペン入れ用のレイヤーを作成しました

②作成したペン入れレイヤーに窓枠を描きました



③「折線」ツールを選択し、直線部分を描画しました。始点をクリックし、終点をダブルクリックします



④「曲線」ツールを選択し、曲線部分を描画しました。始点、中間点をクリックし、終点をダブルクリックします



今回のキャラクター設定は、およそ以下を想定しました。

・手前のメインキャラ：
明るくしっかり者の主人公ポジション。生徒会長

・右側の男子：
無表情で必要なとき以外しゃべらないけど有能

・左の眼鏡男子：
チャラ（く見える）お調子者キャラ

・右中央の女子：
スポーツ系サバサバ女子

・右奥に立つ女子：
女子力高めで化粧もばっちりだけど真面目

このようなイメージで仕上げていきます

着彩のための色ラフを作成

01 下絵が固まったところで、着彩用のラフを描きます。まずは下準備として、新規通常レイヤーを作成して一番下に配置し、全体を明るいグレーベージュで塗りつぶします。



①「バケツ」ツールを選択しました



②新規レイヤーを作成し、イラストの最背面に置き、全体を明るめのグレーベージュで塗りつぶしました



③背景全体を塗りつぶした状態です

TECHNIQUES

背景に淡い色をつける

着彩ラフの工程では、まず一番下のレイヤーを明るいグレーベージュで塗りつぶし、その上に色を重ねていきます。このように、最初に背景全体を塗りつぶしておくことで、新たに重ねる色との混色によって絵に質感を持たせることができます。

背景色ナシ



背景色アリ



02

塗りつぶしたレイヤーに、影の部分を濃い色で着色して光と影の部分を切り分けます。このイラストでは光と影のコントラストがポイントになるため、明確に差をつけていきます。ブラシは、Chapter.02冒頭で説明したカスタムツールです。「混色」「水分量」「色延び」を少なく、またはゼロに設定することで色が混ざり過ぎず、ペタペタと色を置く感覚で彩色できるため、選んだ色をスムーズにキャンバスに乗せることができます。



①カスタムツール①「筆」を選択しました


③影になる部分を濃い目のブルーグレーで塗りました



②ブラシサイズは「130」、最小サイズは「55%」程度に設定しました

03

影を意識しながら机や椅子、棚部分にざっくりと色を置きます。なお、ここでは先ほど影部分を塗ったものと同じ一枚のレイヤー上に描画しています。著者の場合、普段は人物の色ラフも同じレイヤー上に塗るのですが、今回は別レイヤーに分けて制作する予定です。



全体の陰影や机、椅子などといった背景の色ラフを一枚のレイヤー上で塗り重ねました



04

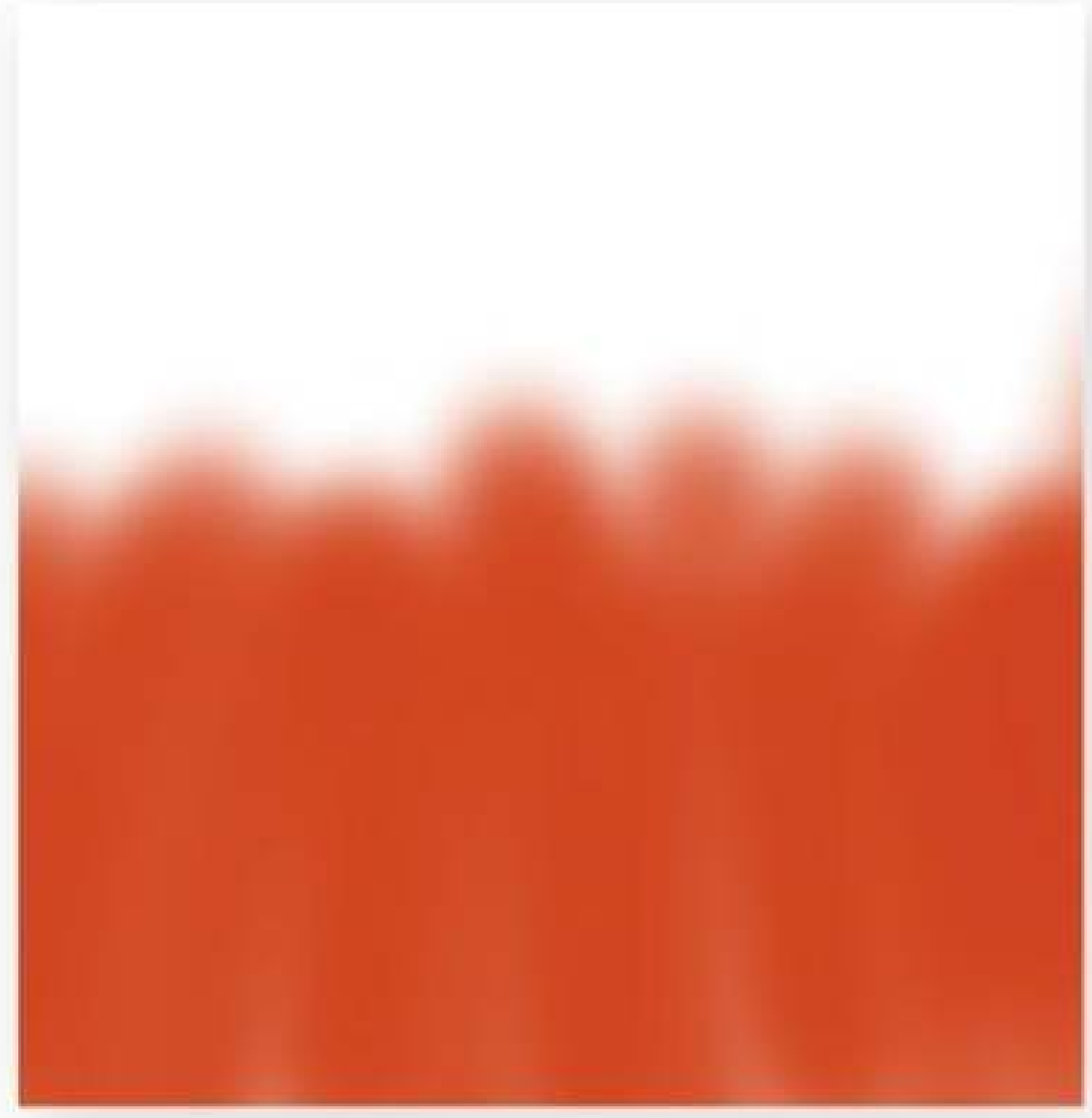
新規レイヤーを2つ作成して背景の色ラフレイヤーの上に配置し、合成モードを「オーバーレイ」に設定します。ここに赤や青で描画して、色味を調整していきます。ブラシサイズが大きめの「エアブラシ」ツールを使い、影部分に青みを、光部分には窓からの日差しを表現するためにオレンジを置きます。

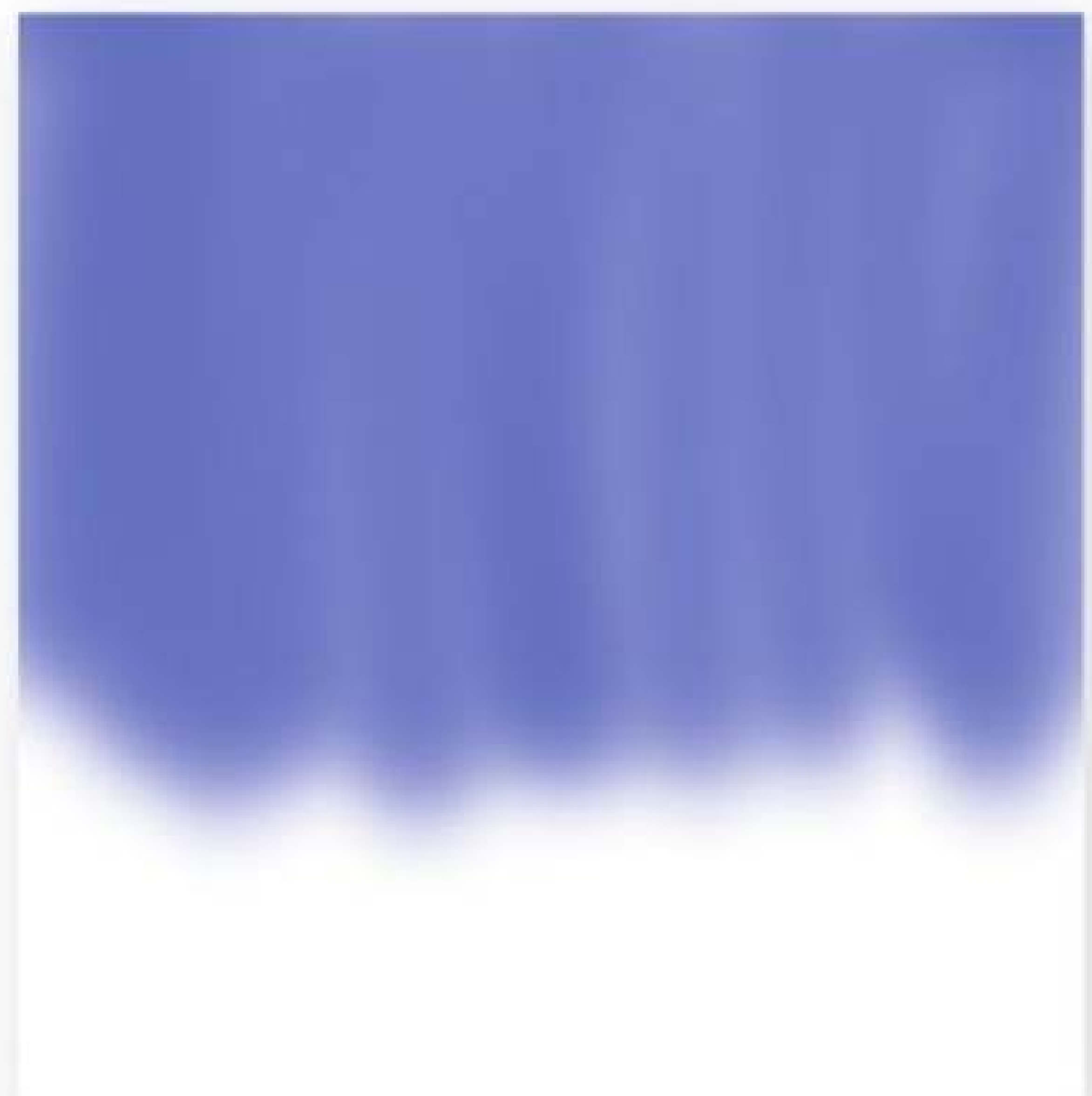


①「エアブラシ」ツールを選択しました



②新規レイヤーを2つ作成し、名前を「加工(光」「加工影」としました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「オーバーレイ」に設定して、赤や青で描画しました。不透明度も適宜調整していきます





③「エアブラシ」ツールで描画した2つのレイヤーです



④もとの状態です

→



⑤レイヤーを「オーバーレイ」で重ねました

TECHNIQUES

色面の合成で色味を調整

イラストの上に、合成モードを「オーバーレイ」にしたレイヤーを配置し、そこに色を乗せて合成すると、イラストの色味を調整できます。下の図は、イラストの上半分にブルーやグリーンなどで描画したレイヤーを合成した例です。重ねる色を試しながら、自分の好みやイラストの空気感に合う色のイメージを模索してみましょう。なお、合成モードについては、p.156に合成サンプルイラストを掲載しました。参考にしてみてください。



ブルーの色面を合成した例



グリーンの色面を合成した例



イエローの色面を合成した例



レッドの色面を合成した例

05

背景の加工レイヤーの上にさらに新規レイヤーを作成し、人物の着彩ラフを描画していきます。背景と同様、一枚のレイヤーにまとめてすべての色を置いていきます。



①新規レイヤーを作成して「加工(光」レイヤーの上に配置し、名前を「人物色ラフ」に変更します



②カスタムツール①「筆」を選択しました。ブラシサイズは、「50～100」程度のサイズで適宜変更しました。色延びのしないブラシなので、単色やはっきりした影を塗りました



③カスタムツール②「筆」を選択しました。ブラシサイズは、「50～100」程度のサイズで適宜変更しました。色延びがよく色が混ざりやすいブラシなので、中間色を置きたい部分を塗りました



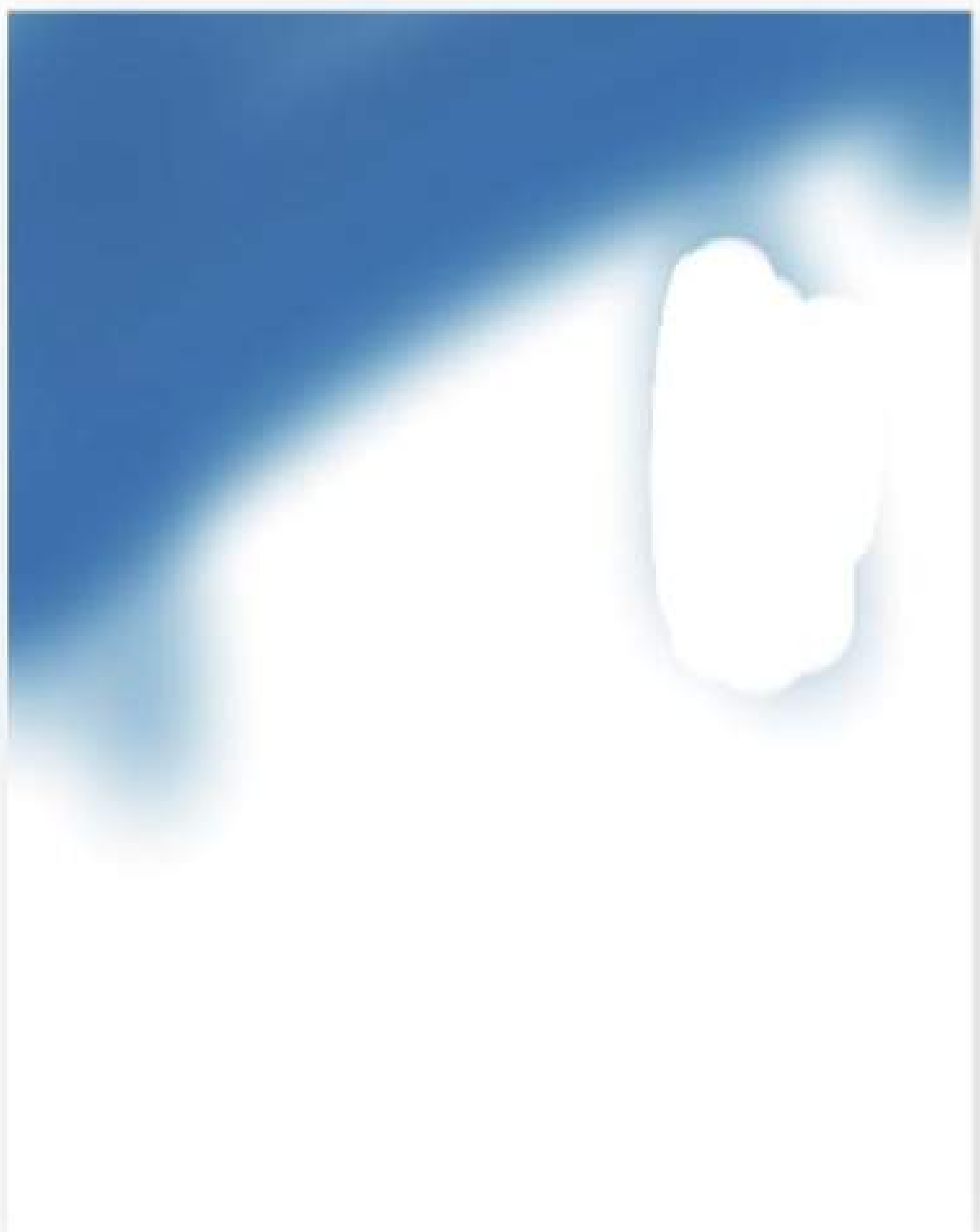
④光と影のコントラストを意識して人物を描画しました



光が強く当たっている箇所(ここでは手前の人物2人)は影が濃くなるため、濃いめの影を意識します。逆に日差しの当たっていない部分(背後の3人)の着彩では、全体の色を暗めにしながら極力コントラストを抑えるとバランスが取れます

06

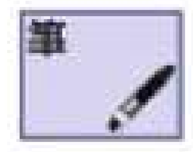
手前の大きな窓枠にも、別途新規レイヤーを作成して描画しました。また、背景にも「オーバーレイ」のレイヤーを追加し、色味の調整を行って青寄りの暗い色味にしました。



⑤鮮やかな青で描画し、描画範囲を三角形状にして、部屋の左上奥に青い影を加えました。描き終わったら不透明度を調整しました



⑦「色相・彩度」を調整したあとの「加工影」レイヤーです。部屋の奥部分に全体的にかかる暗さを表現しました



①引き続き引き続き同じカスタムツール②「筆」を使用しています。設定も同様です



③「エアブラシ」ツールを選択しました



②新規レイヤーを作成し、窓枠を塗りました

④新規レイヤーを作成し、名前を「加工2」としました。合成モードを「オーバーレイ」にし、下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

⑥「加工影」レイヤーを選択し、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度で色味をグレーにして、不透明度も調整しました



⑧窓枠を塗り、オーバーレイで色味を調整して、背景そのものももう少し詳細に塗りました

07

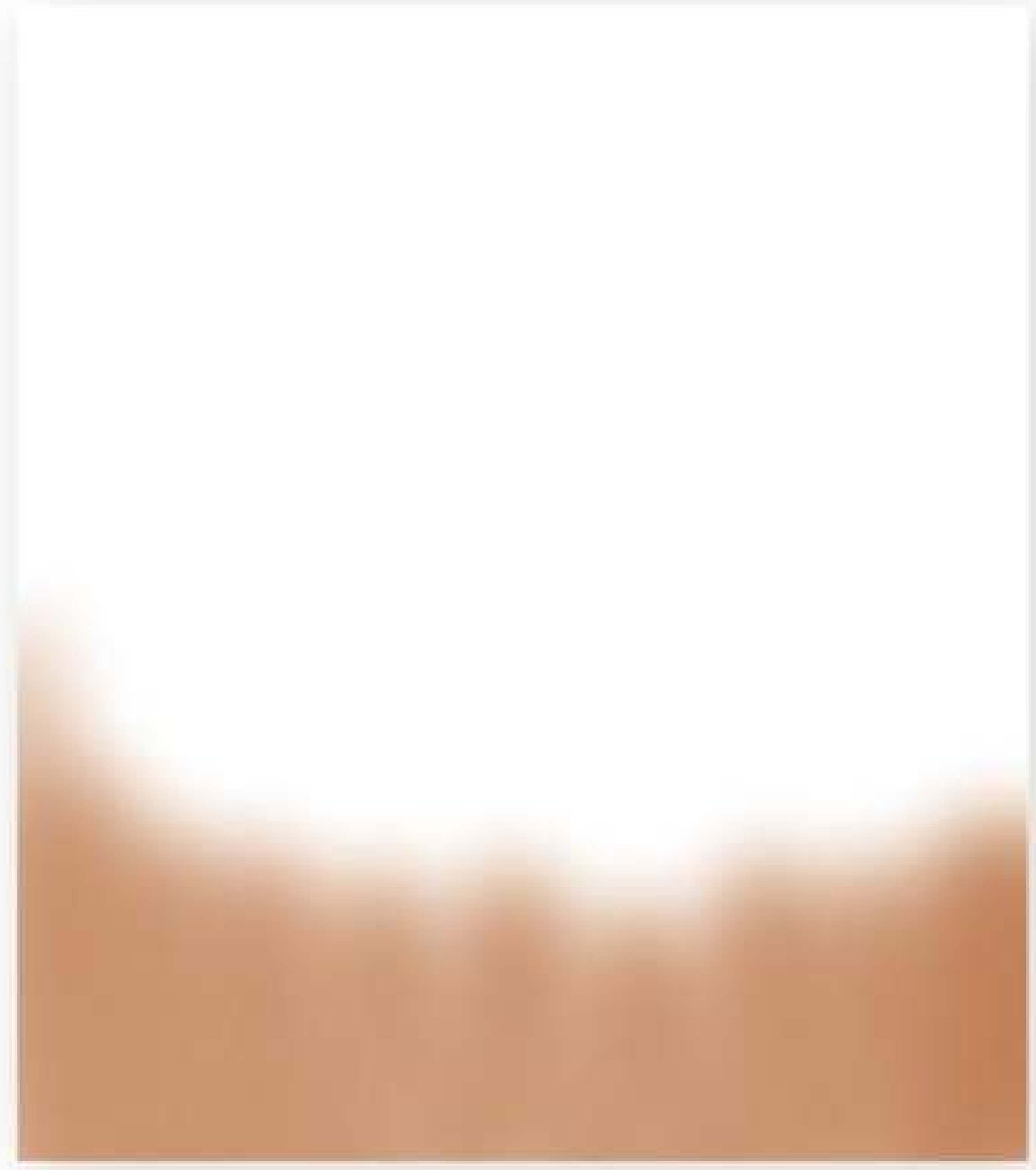
さらに新規レイヤーを作成し、「窓枠」レイヤーの上に配置します。このレイヤーの合成モードを「オーバーレイ」に設定して下側に日差しの表現を加えました。



①「エアブラシ」ツールを選択しました



②「窓枠」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、日差しを描き込んで、合成モードを「オーバーレイ」にしました。不透明度も調整しました



③窓枠の上にも光がかかるようにレイヤーを配置し、上のほうから机の手前部分に差し込む日差しを描画しました



④もとの状態です

→



⑤「日差し」レイヤーを「オーバーレイ」で重ねました

08

ここでいったん、レイヤー構造やイラスト全体をチェックし、バランスを考えて2つのレイヤーをまとめました。



2つのレイヤーを「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を使ってひとつにまとめました。そのあと、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」で調整しています。レイヤー名を「ベース色（背景）」としました

09 これで着彩ラフが完了です。



着彩のための色ラフが完成しました。図の左はここまでのイラストの状態、右はそのレイヤー構造です



窓枠と人物の線画を描く

01 線画用の新規レイヤーセットを作成し、線画を描いていきます。先ほど制作した色ラフのレイヤーはレイヤーセットにまとめ、いったん非表示にしておきます。その他のレイヤーも「下描き」レイヤーセットを作成し一緒にまとめます。



④着彩用の色ラフをいったん非表示にした現在の状態です。色ラフは、早い段階で完成イメージをつかむことを目的に作成したものです。後ほど着彩を行う際にも必要となるため、レイヤーは結合せずに残しておきます

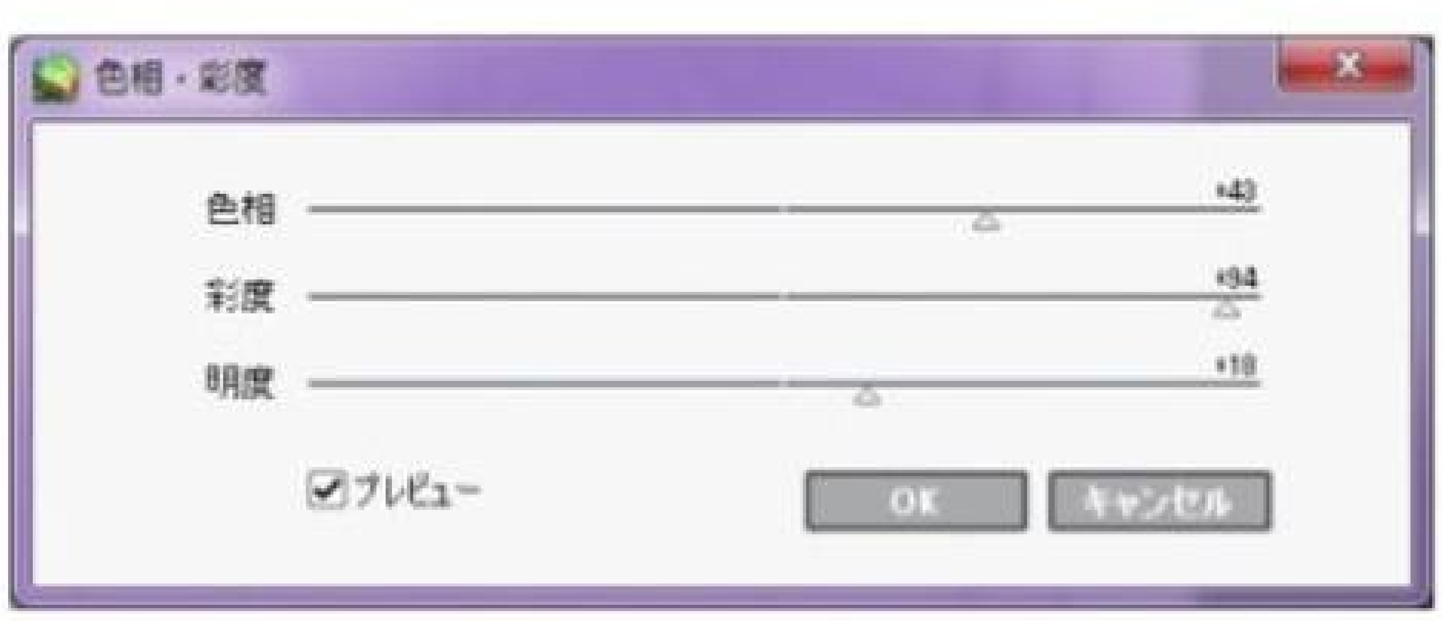


③線画用に新規レイヤーセットを作成しました

②「下描き」レイヤーセットを作成し、「色ラフ」レイヤーセットと、線画ラフやパース用のラフなどを一緒にまとめ、不透明度を下げておきます

①背景色、人物、窓枠の色ラフレイヤーと日差しなどのオーバーレイのレイヤーを「色ラフ」レイヤーセットを作成してまとめ、表示をオフにしました

02 このあと描く線画のラインを見やすくするため、人物の下描きのレイヤーセットに「色相・彩度」を適用し、下絵を淡い色に変えておきます。



①「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選択し、「下描き」レイヤーセットの色味を変更します



②下絵を明るい紫色に調整しました

03

手前の大きな窓枠から、線画に取りかかります。直線の多い部分のため、「ペン入れレイヤー」を作成してベジェ曲線で描いていきます。



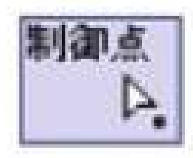
「ペン入れレイヤーの新規作成」をクリックして、「線画」レイヤーセット内に新規ペン入れレイヤーを作成しました

04

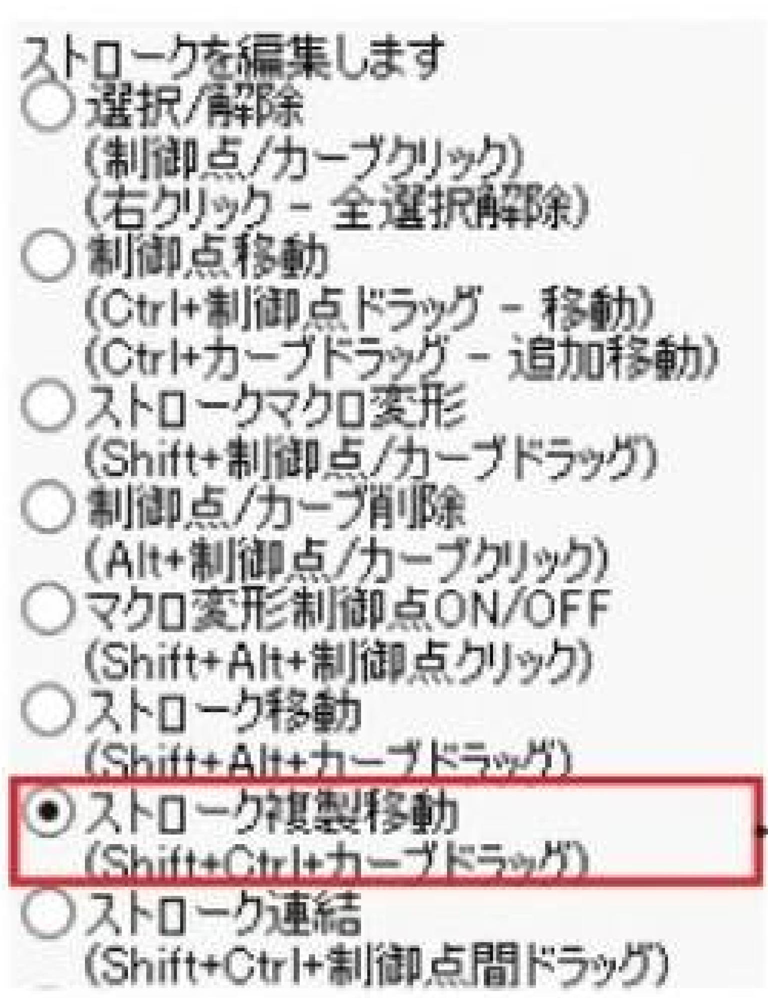
窓枠は水平垂直のパーツですが、絵としては若干丸みのある線で描きたいので、「曲線」ツールを使います。また、同じカーブの線は「制御点」ツールを使ってストロークを移動・複製しながら描いていきます。描画色は、Chapter.1で説明したように真っ黒でない濃いめの色を選択しました。



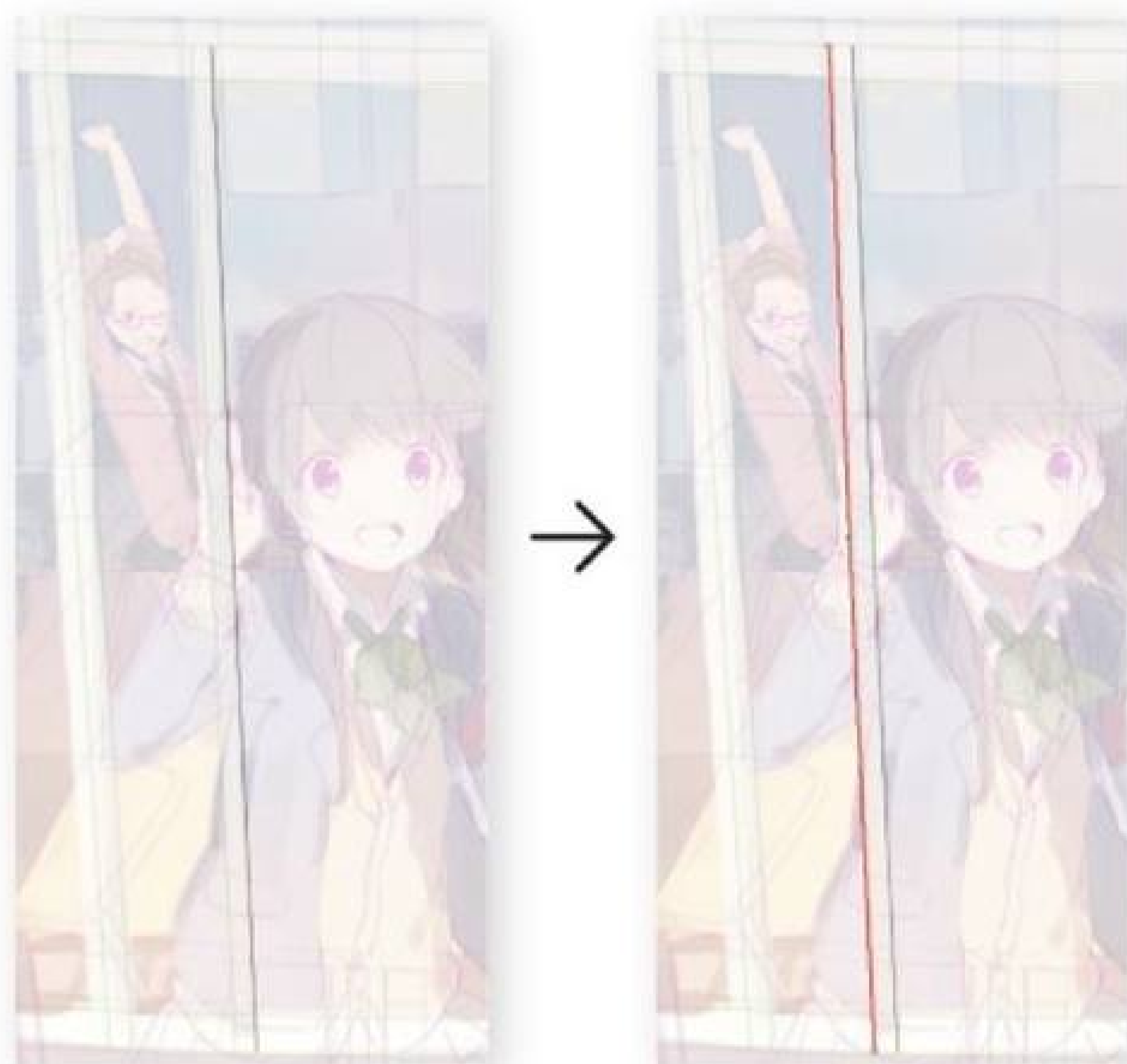
①「曲線」ツールで窓枠のラインを描画しました。始点、中点をクリックし、終点をダブルクリックします



②「制御点」ツールを選択しました



③「制御点」ツールの設定項目から「ストローク複製移動」を選び、描いた窓枠のラインをドラッグ＆ドロップして移動・複製しました

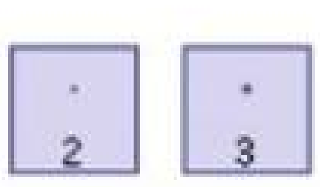


④「曲線」ツールで窓枠のラインを描き、「制御点」ツールでラインを移動・複製しました

05

窓枠を描き進めます。主線ではない内側の線などは、少し細めにすると見やすくなります。ここでは、主線は、ブラシサイズを「3」程度、細い線は「2」程度に設定して太さを使い分けました。





「曲線」ツールのブラシサイズを「2～3」程度に設定しました

06 適宜、新規ペン入れレイヤーを追加しながら、窓枠部分を描き終えます。窓枠は意外に線の多いパーツのため、写真資料などを参考にそれらしく見えるように描きました。描き終わったら作業中に追加したペン入れレイヤーは「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」でひとつに結合し、さらに「レイヤーをラスタライズ」を適用して通常レイヤーに変換しておきます。名前を「窓枠」としました。



07 ひと通り窓枠を描き終えましたが、このままでは線に抑揚がなく、端の処理も甘い状態です。そこで「筆」ツールと「消しゴム」ツールを使い、手作業で線を足し引きしながら整えます。このブラシは、Chapter.01で、線画の作成に使用したものと同じものです。



①「筆」ツールで描画

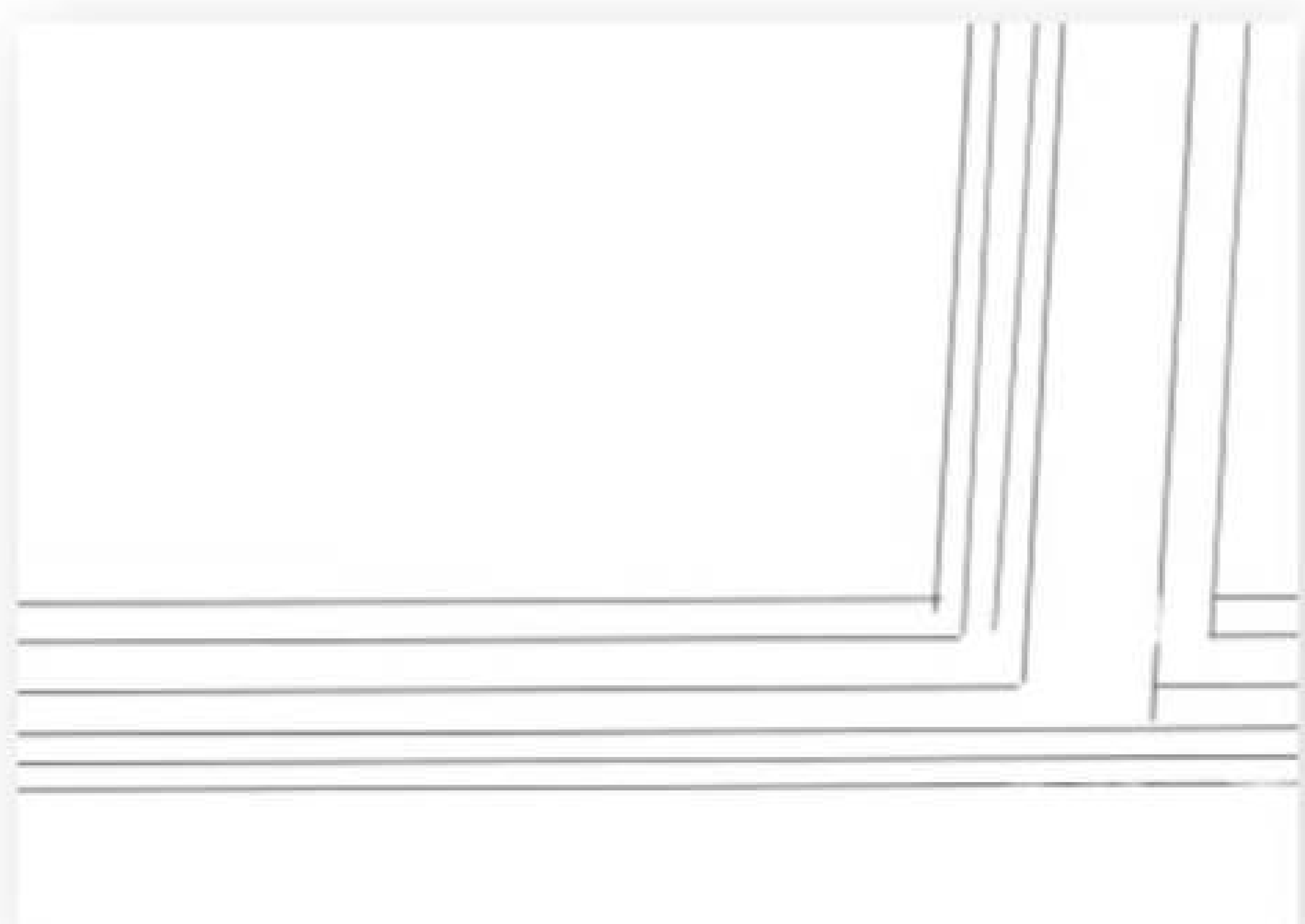


②「消しゴム」ツールで削除



③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「6～9」にしました

④強さを「62」にしました。この数値は、イラストのテイストによって抑えるなどして調整しながら使っています



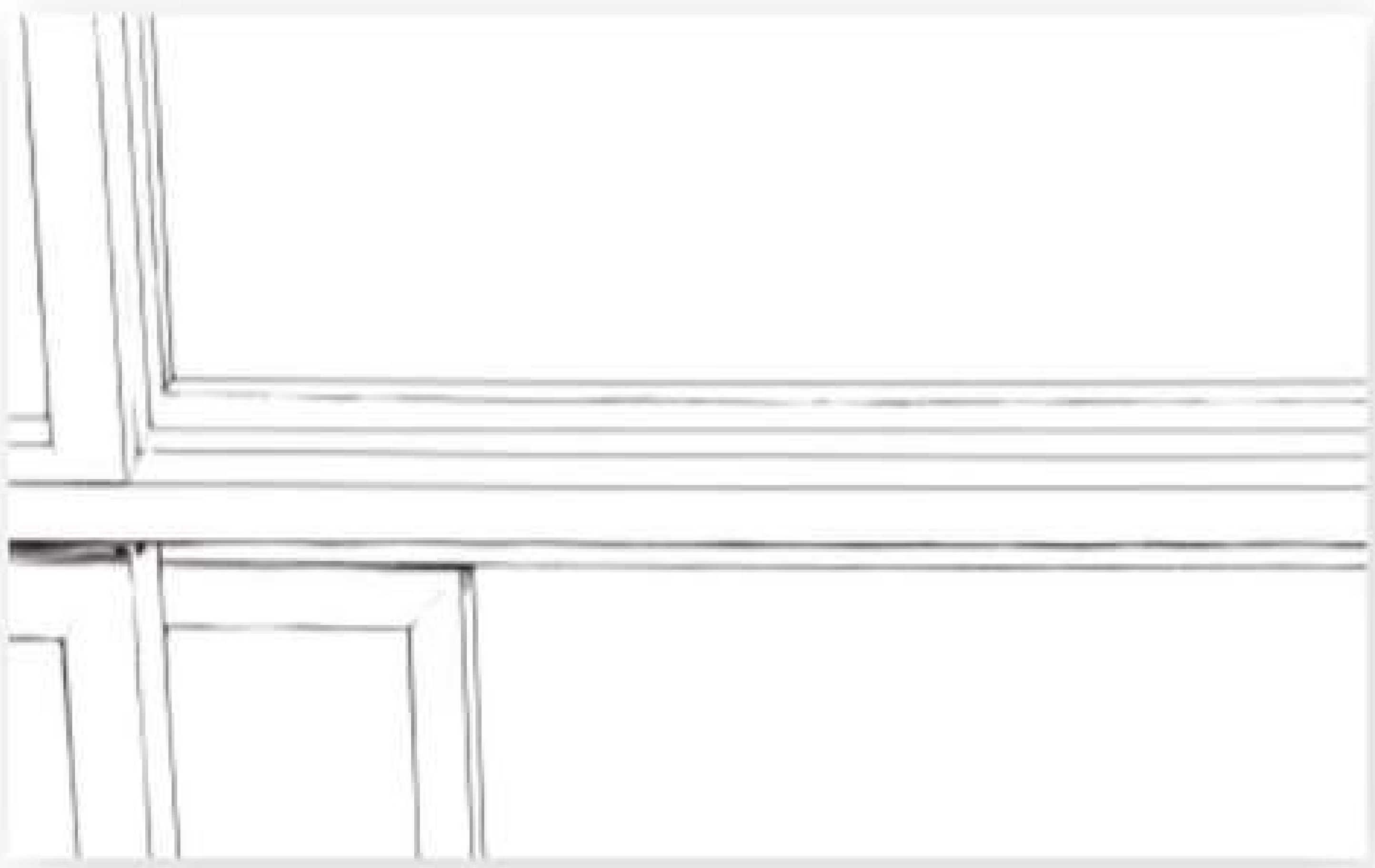
↓

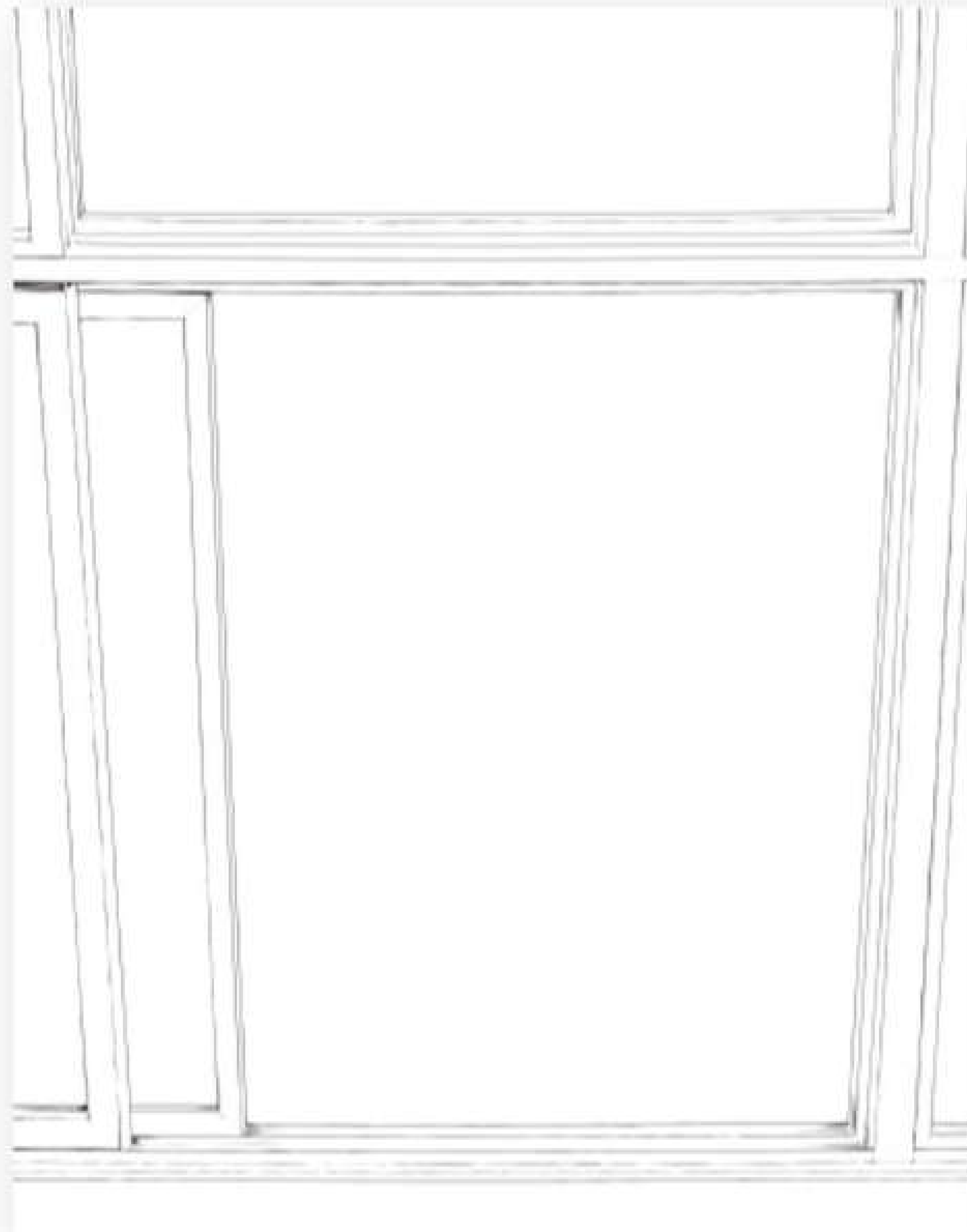


⑤線を手で描き込み、イラストに抑揚を加えました

08

「消しゴム」ツールはキーボードの「E」がショートカットになっているため、「E」を押したり離したりを直感的に繰り返しながら、先ほど設定した「筆」ツールで線を描いていきます。面倒な作業ですが、大事なひと手間です。すべての線の足し引きを終え、窓枠の線画が完成です。





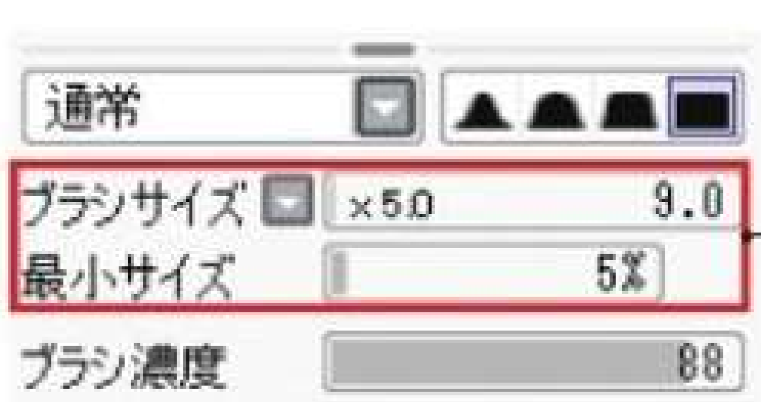
窓枠の線画が完成しました

09

新規で通常レイヤーを作成し、人物の線画を描きます。ここでも「筆」ツールを使い、筆圧の強弱を生かした抑揚のあるラインで、人物ならではの柔らかさを意識して描いていきます。



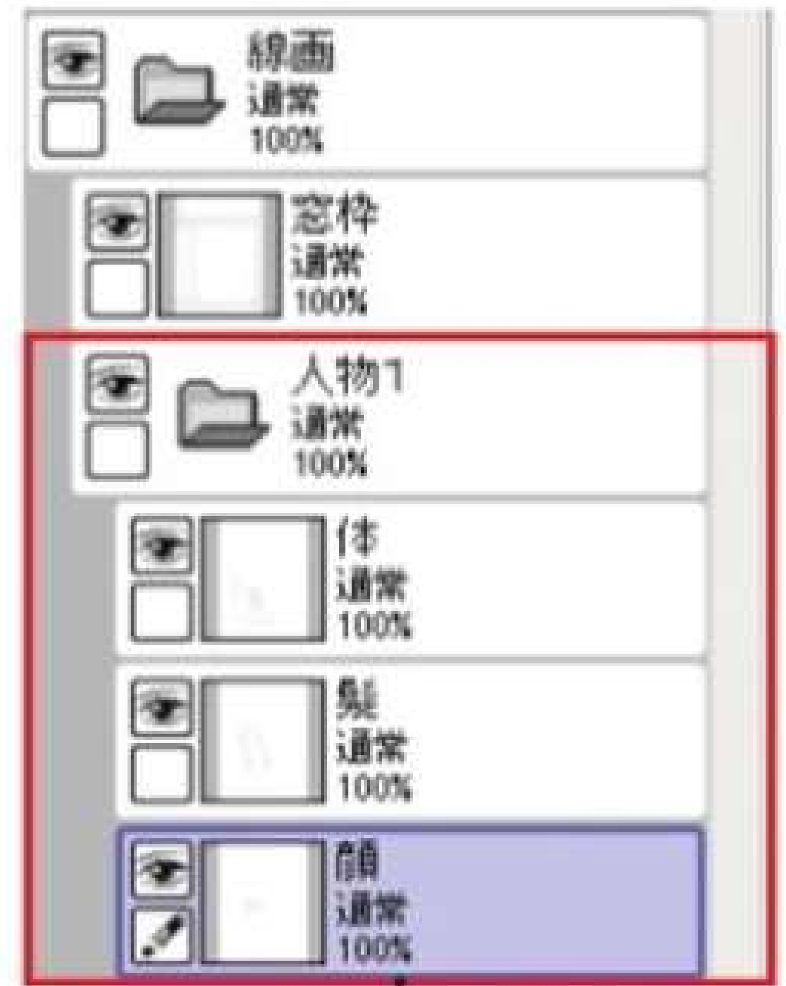
①引き続き先ほどと同じ「筆」ツールを選択しました



②ブラシサイズは「9」、最小サイズは「5」に設定しました。他は先ほど描いた窓枠と同じ設定にしました



10 パーツごとに新規レイヤーを作成し、メインの女の子を描き終えます。



①人物の線画のレイヤーはこのようになりました。著者の場合、あとあと顔や髪の毛などを個別に調整することが多いため、あらかじめ線画のレイヤーを「顔」「髪」「体」の3つに分けて描き、レイヤーセットにまとめておきました



②メインの女の子の線画が完成しました



「顔」レイヤーの線画です



「髪」レイヤーの線画です



「体」レイヤーの線画です

11 同じようにパーツごとにレイヤーを分けながら、右後ろの男子を描きます。メインの女の子よりも背後にいるため、少しだけブラシサイズを下げて線を細くしました。描き終わったら「人物2」レイヤーセットを作成してまとめておきます。

①ブラシツールは変更せずに、ブラシサイズは「8」を選択しました



②男の子の線画が完成しました



「顔」レイヤーの線画です



「髪」レイヤーの線画です



「体」レイヤーの線画です

TECHNIQUES

線画制作のポイント①

線画(もしくは作画)の感覚やポイントについては、経験でしかつかめない部分も多いと思います。著者自身も試行錯誤の段階ですが、いくつか要点をまとめておきます。

■線の強弱

単調な線にならないように、強弱をつけます。距離に比例させ、絵の視点から近いところは太く、遠くなるほど細くするなどが有効です。

■質感の表現

同じ衣服でも生地によって硬さ・重さが異なります。今回のイラストで例を挙げると、ブレザーは固めなのでやや直線的なシルエットになるのに対し、カーディガンは重く柔らかいため曲線が多くなり、しわも増えます。同じように肌や髪もそれぞれ違う質感だということを意識しています。

12 奥の３人は、ブラシサイズをさらに細く設定して描きます。手前にいるメインの女の子を基準に、距離が遠くなるほど描き込みをシンプルにしていくとバランスが取れます。



①ブラシツールは変更せずに、ブラシサイズは「7」を選択しました



②「線画」レイヤーセット内に新規レイヤーを2つ作成し、隣り合い重なっている人物を別レイヤーに描きます



③「人物3」レイヤーに、奥にいる2人の人物を描画しました



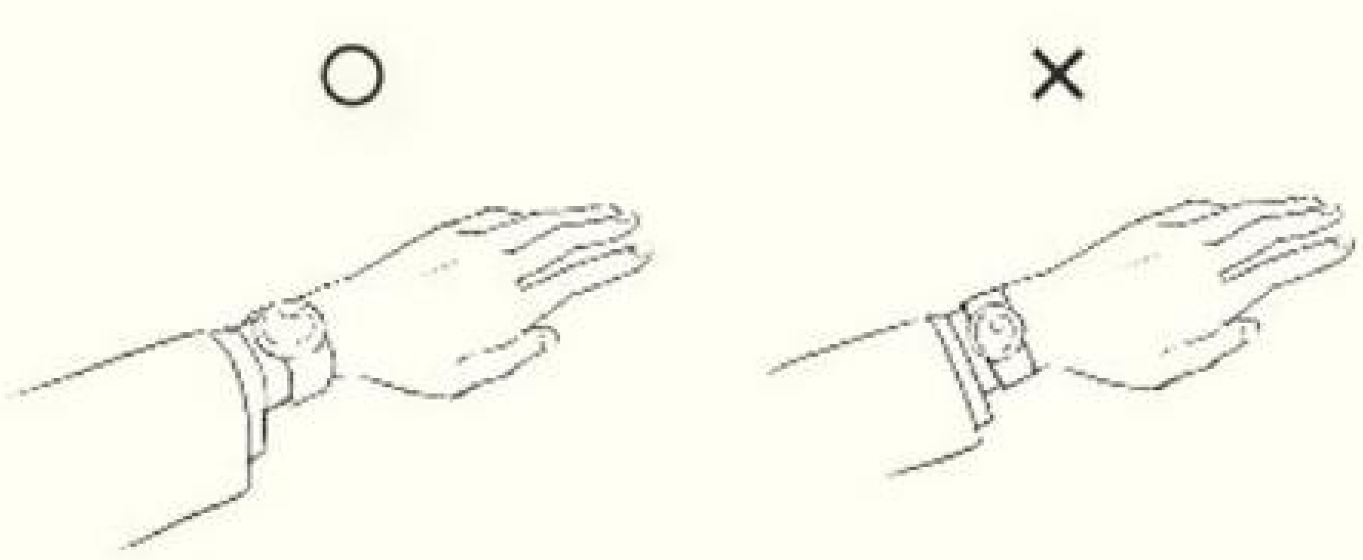
④「人物4」レイヤーに、手前のうつ伏せの人物を描画しました

TECHNIQUES

線画制作のポイント②

■空間を捉えた線の描画

線画を描くときに陥りやすいのが、線を平面的に描いてしまうことです。



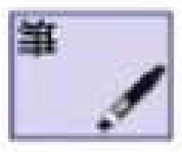
図に示した手のイラストですが、悪い例では、手に対して腕時計と袖が平面的に描かれてしまっています。このように物の奥行きを無視して線を引いてしまうと、絵の中の被写体が立体物ではなく平らなパネルに描かれたもののように見えてしまうことがありがちなため、注意します。

■線画と着彩は一体として考える

なかなか難しいのですが、「線は塗りを担い、塗りも線を担っている」という考え方です。線画は、輪郭をかたどる主線を表すだけでなく、最も影の濃い部分も表しています。服のしわなどがそれにあたります。布がぴたりと重なる部分は線で表現でき、布が緩んだ部分は塗りで陰影をつけることで表現できます。ただ、線も塗りも描き込みすぎると煩雑な印象になってしまうので、注意が必要です。著者は線を描き込みすぎるほうなので、極力塗りに委ねるように意識して線を減らしています。線画だけで完結しようとせず、塗りとあわせたバランスで考えると良いでしょう。

背景の線画を描く

01 新規レイヤーを作成し、机と机上の小物、椅子を描きます。先の窓枠の描画ではペン入れレイヤーを使いましたが、ここでは描く直線が短いため、通常レイヤーで「筆」ツールを使って描きます。



①引き続き先ほどと同じ「筆」ツールを選択しました



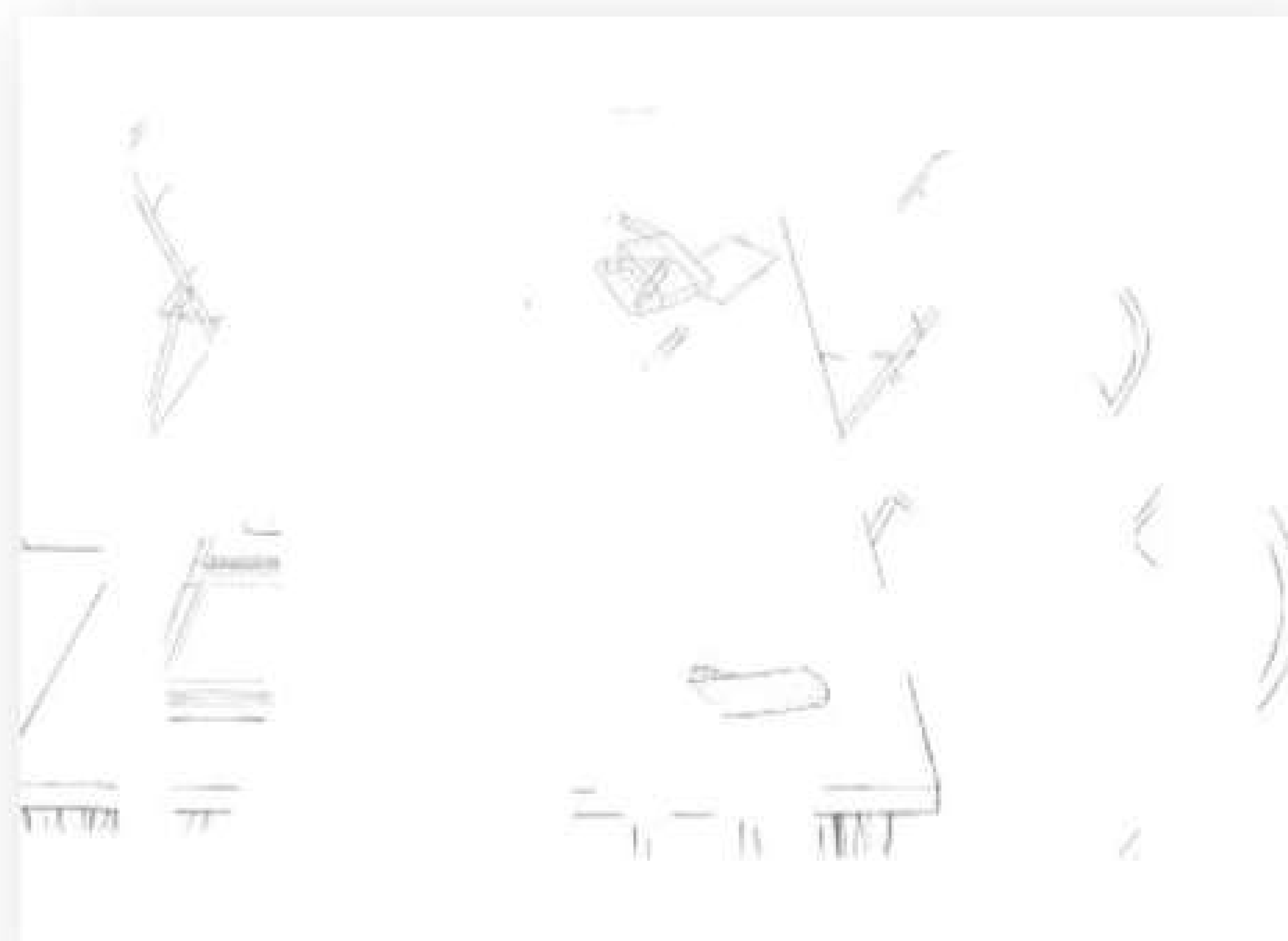
②ブラシサイズは「2.6」を選択し、その他の設定も同様にしました



③新規レイヤーを2つ作成し、「机」レイヤーには机と小物、「椅子」レイヤーには椅子を分けて描きます



④机と机上の小物、椅子を描きました



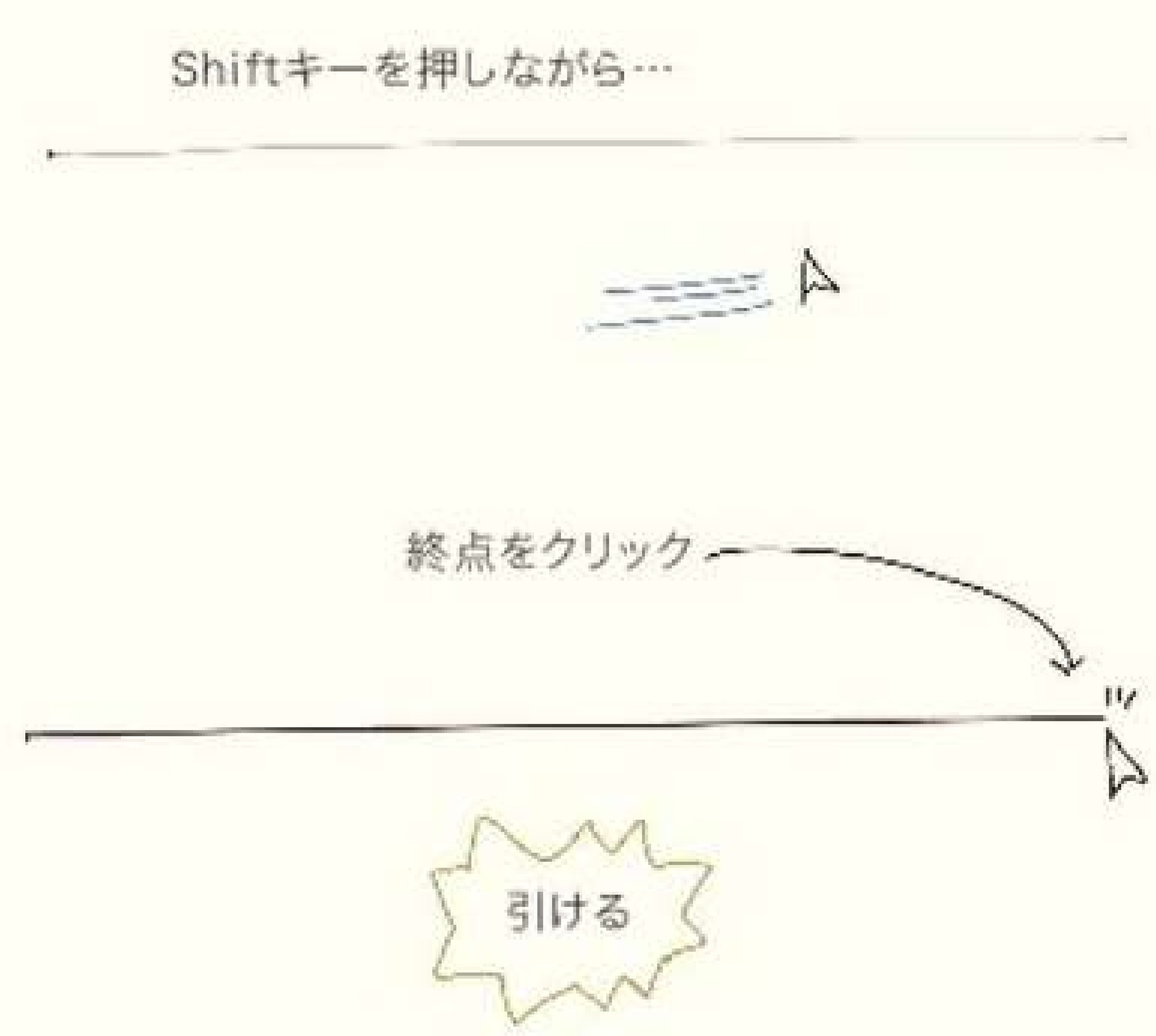
⑤「椅子」「机」レイヤーのみを表示したところです

TECHNIQUES

通常レイヤーで直線を引く方法

まず「筆」ツールで引きたい直線の始点をクリックし、次にShiftキーを押しながら終点をクリックします。これで簡易的な直線を引くことができます。ブラシの質感を線に活かせるので、筆者はペン入れレイヤーを使うよりも重宝しています。



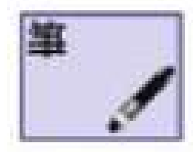


02

ドア側の壁面は、横線のみを新規ペン入れレイヤーを作成し、カーブをつけ、その他は先ほどの机などと同様、「筆」ツールで直線を引きました。描けたら、窓枠と同じように「筆」ツールで無機質な線に味つけをしていきます。描き終わったら「背景」レイヤーとして結合しました。



①「曲線」ツールを選択し、横方向のラインを描画しました



②人物の線画で使用していた「筆」ツールを選択し、ブラシサイズは「2.6」を選択しました。その他の設定も変えずに、他の部分のラインを描画しました



③「曲線」と「筆」ツールで壁面とドアを描きました

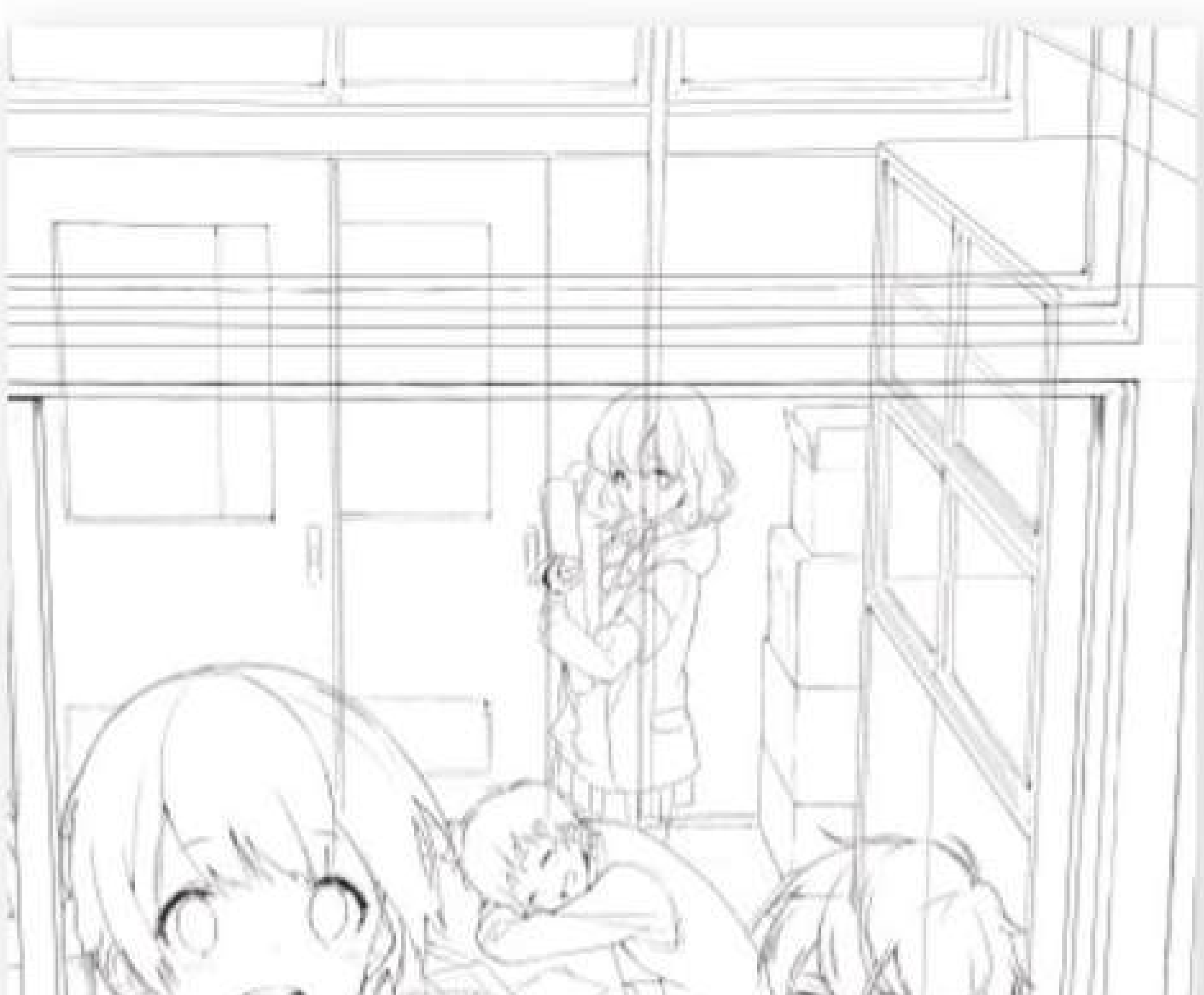
→



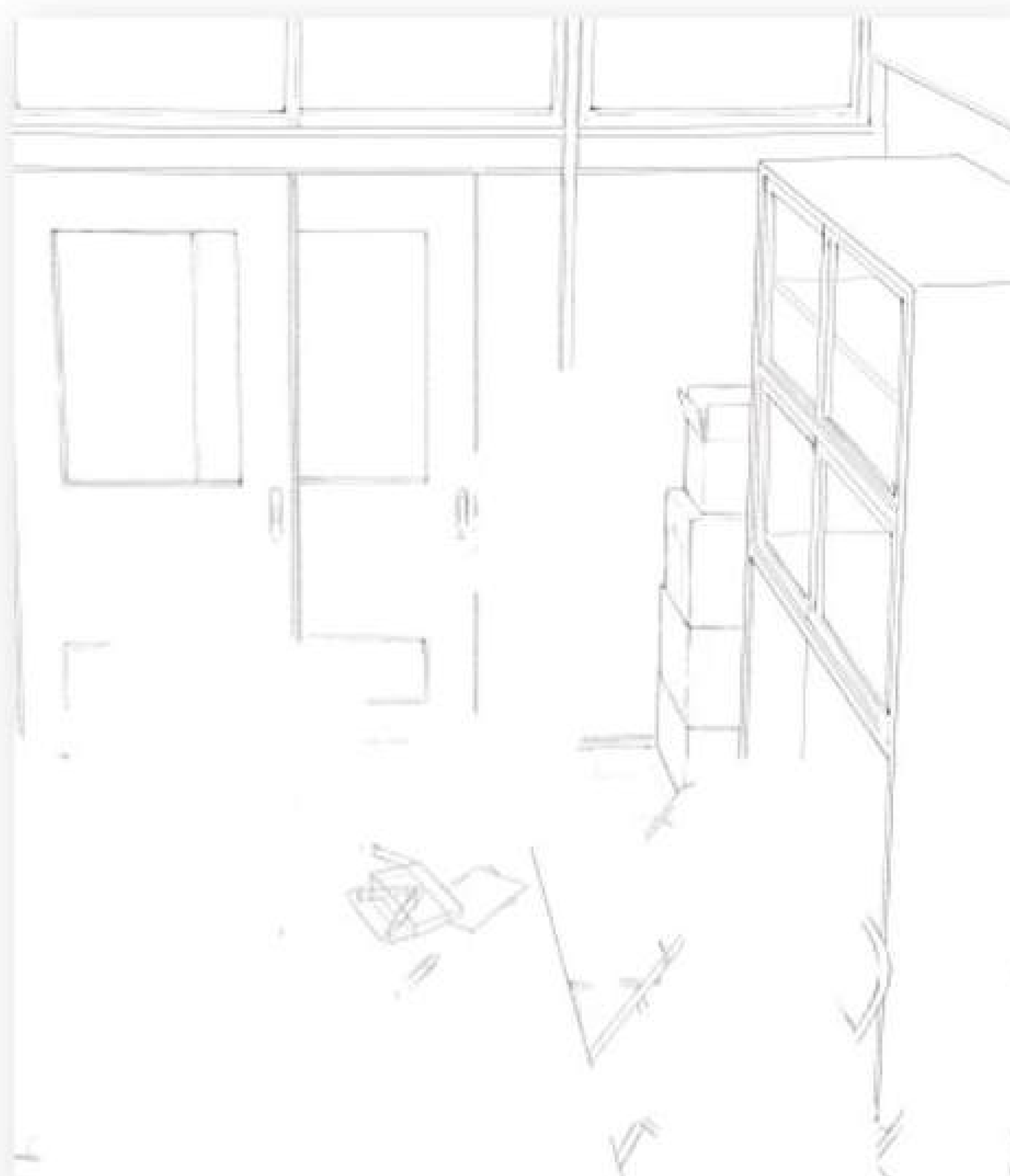
④「筆」ツールで細部を描き入れ、整えました

03

「背景」レイヤー上に、右側の棚や積み重なるダンボールなども描き込んでいきます。

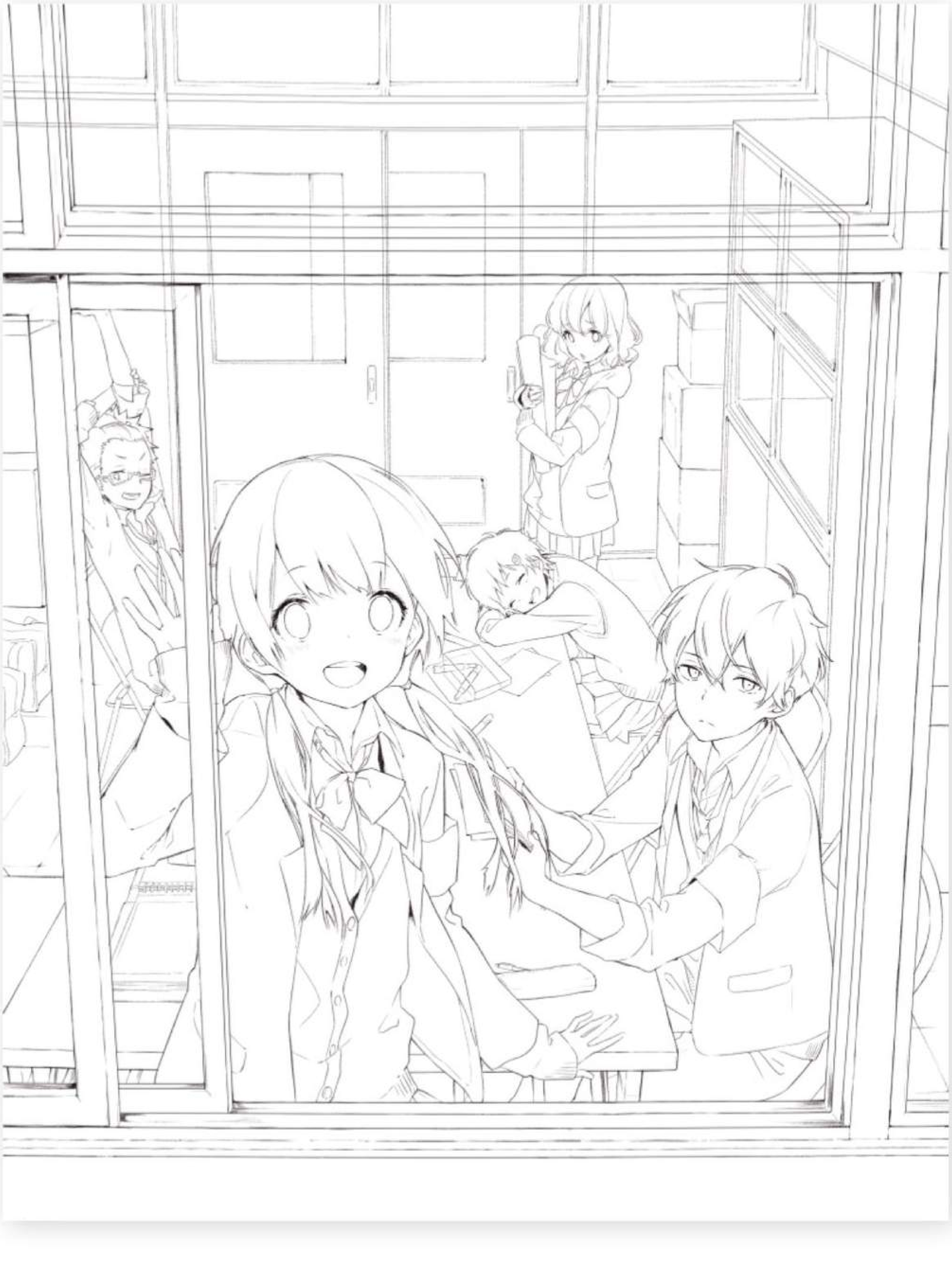


棚など残りの背景の線画を描き込みました



人物と手前の窓枠のレイヤーを非表示にした状態です

04 これで線画の完成です。



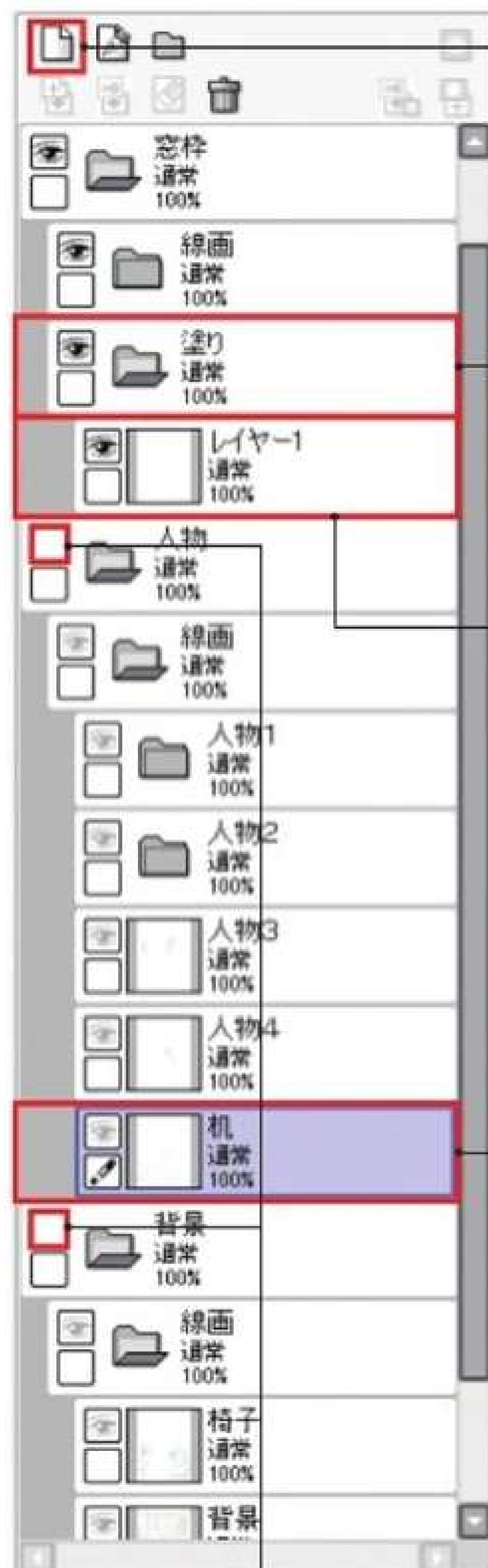
パーツごとに色分けをする

01 着彩に入る前にレイヤー配置を調整して下準備をします。まず、おおまかに「窓枠」「人物」「背景」の3つに分けてレイヤーセットを作成します。



「レイヤーセットの新規作成」をクリックし、新たに作成しました

02 そしてそれぞれのレイヤーセットの中にこれまで作成した線画レイヤーを、「線画」レイヤーセットを作り、配置しています。この下に新規でレイヤーセットを作成し、「塗り」レイヤーセットとします。この配置は、各パーツごとに加工をするためです。人物と背景を塗るときも同様の配置にします。作成した「塗り」レイヤーセットの中に色分け用の新規レイヤーを作成しました。



②「通常レイヤーの新規作成」をクリックしました

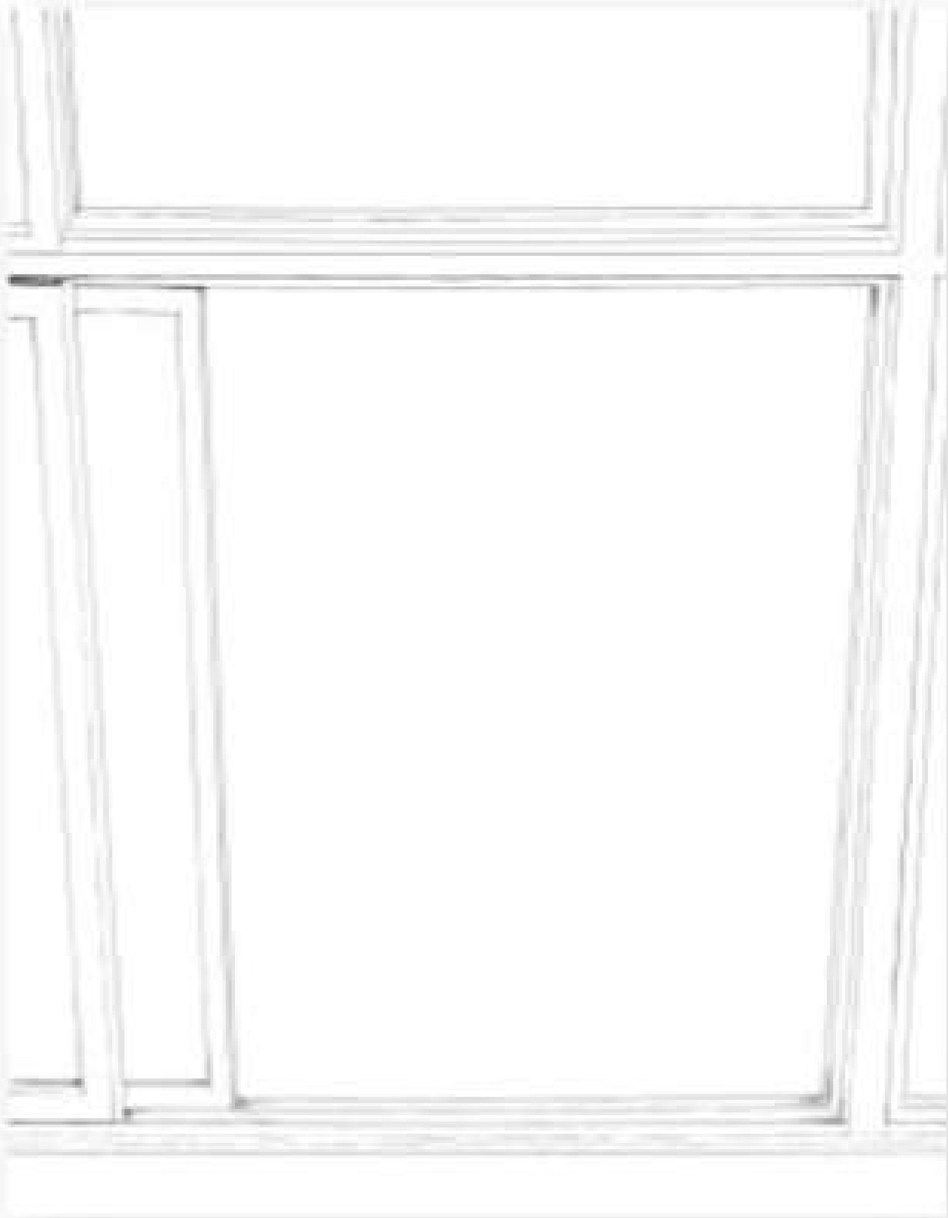
①「レイヤーセットの新規作成」をクリックし、作成したレイヤーセットの名前を「塗り」にしました

③「塗り」レイヤーセット内に新規レイヤーを作成しました

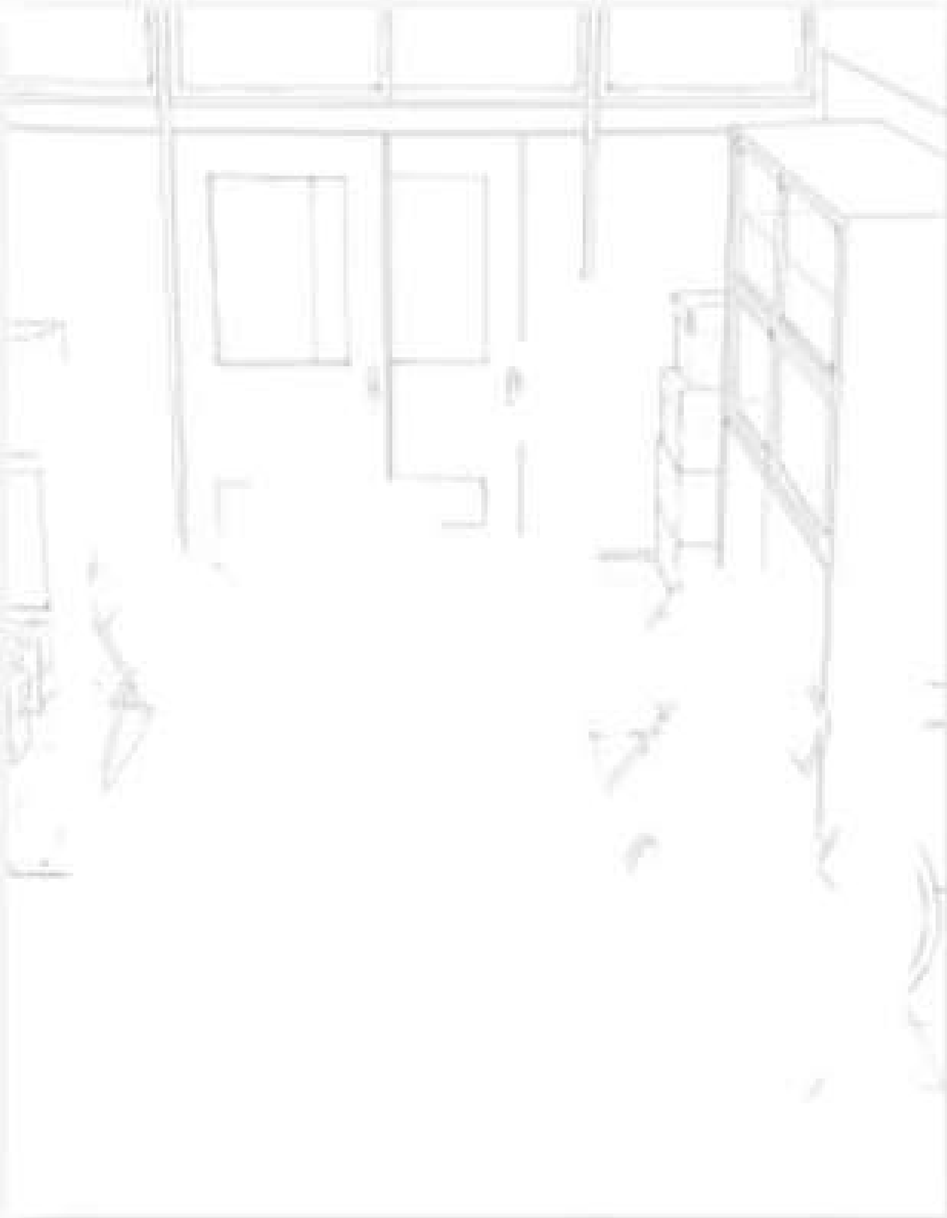
④「机」レイヤーは「人物」の「線画」レイヤーセットに配置しました

⑤「人物」「背景」レイヤーセットの「レイヤーの表示・非表示を設定する」をクリックして、表示をオフにしておきます

03 個別に線画レイヤーセットを表示すると、次のようになります。



「窓枠」レイヤーセットの線画です



「背景」レイヤーセットの線画です



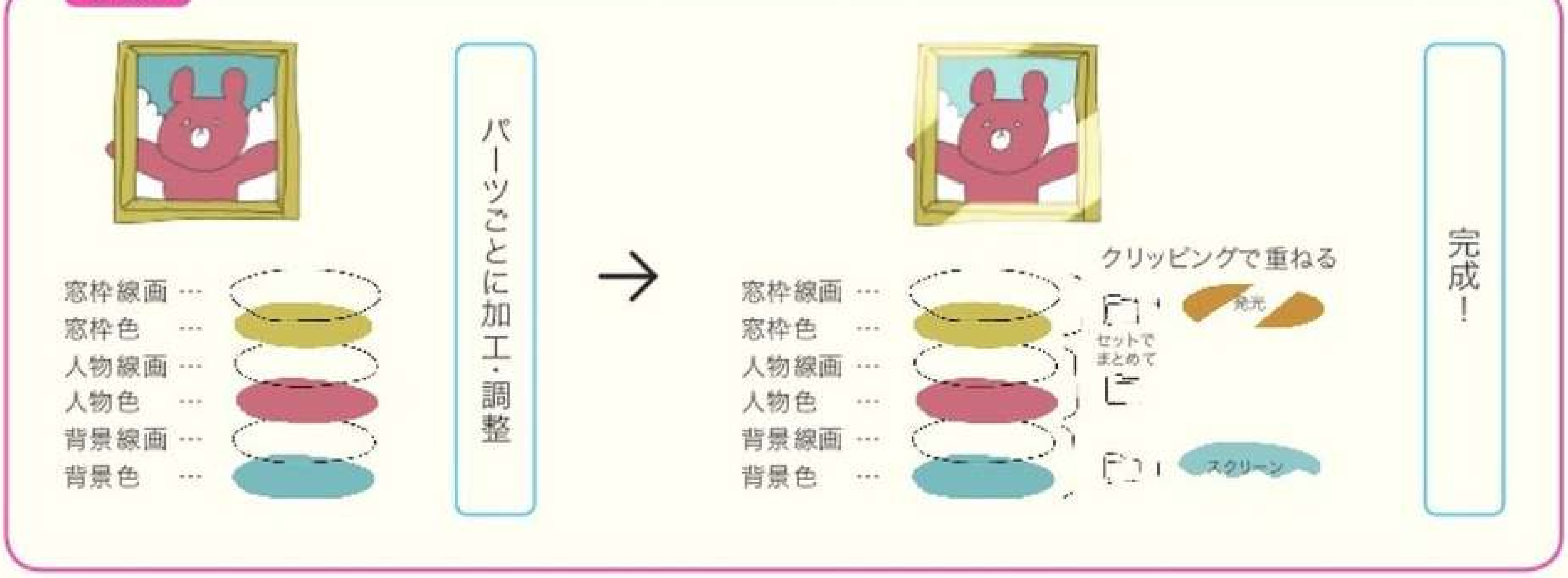
「人物」レイヤーセットの線画です

TECHNIQUES

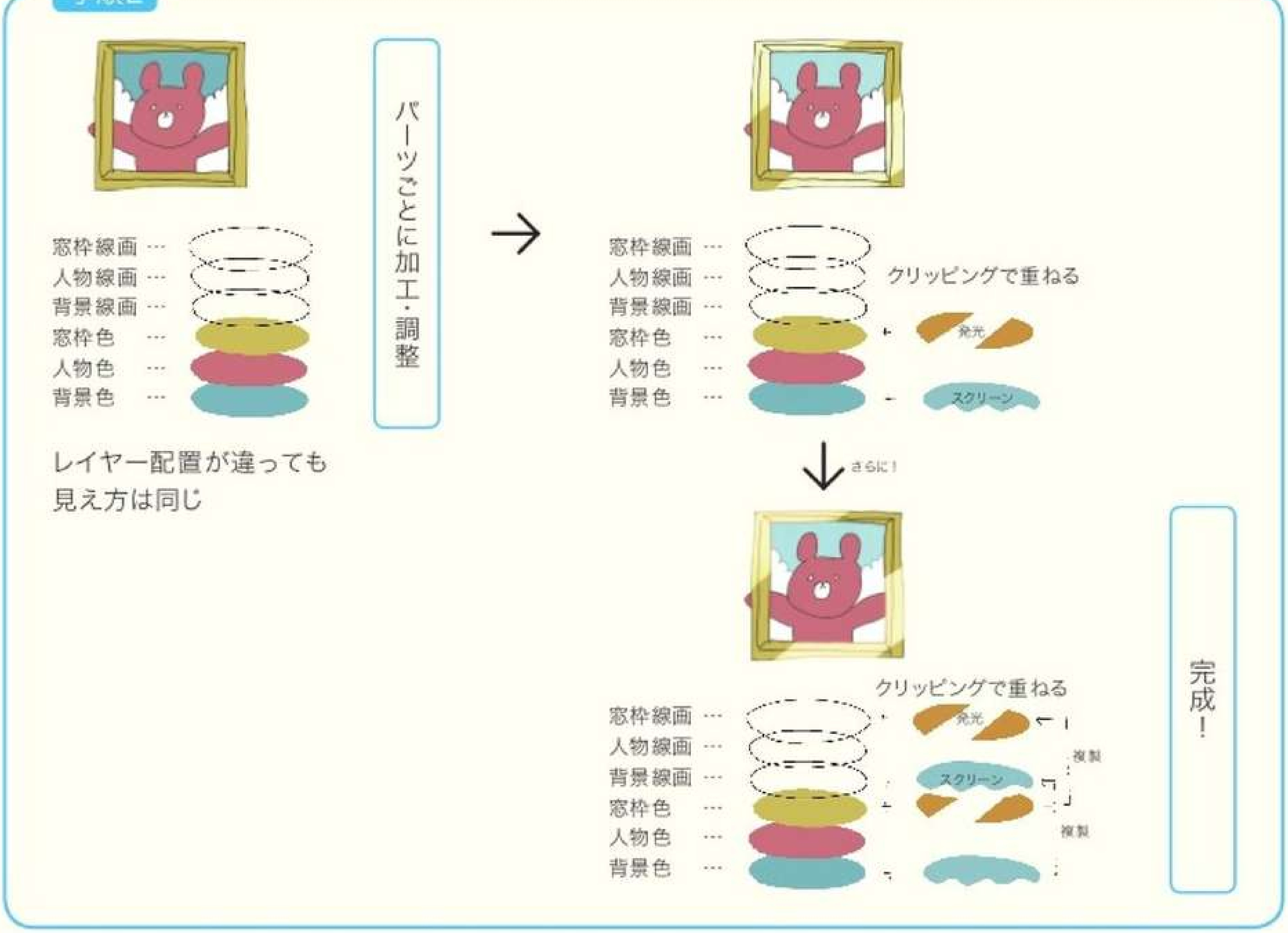
「線画」と「塗り」レイヤーセットの配置について

基本的には、線画レイヤーの下に色レイヤーがあれば着彩はできますが、あとあと窓枠だけ調整、人物だけ調整など「線画を含めてパーツごとに調整したい」というときに、手順1のような配置にしておくと手間が省けます。ここでは、違うレイヤー配置の場合に同じ加工をしたときの手順を追ってみます。その手間の差が分かると思います。

手順1



手順2



04

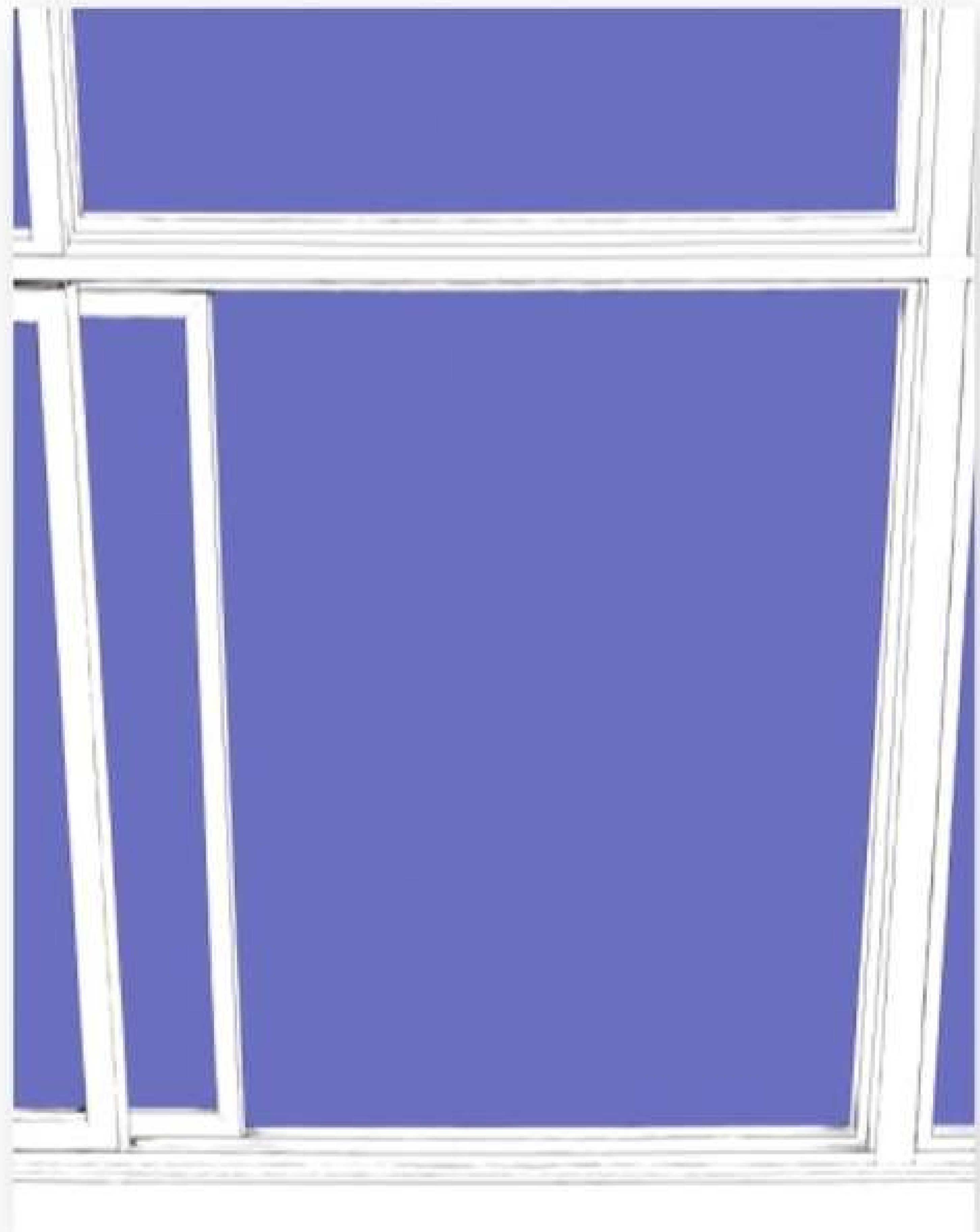
では、パーツごとに色分けをしていきます。例えば人物の場合、「髪」と「肌」のように隣り合うパーツのレイヤーを分けておくことで、作業がしやすくなります。まずは「窓枠」レイヤーセットの中の「線画」レイヤーセットに入れた、窓枠の線画レイヤーを選択します。「自動選択」ツールで色を置きたい部分「以外」を選択します。



①窓枠の線画レイヤーを選択しました



②「自動選択」ツールを選択しました



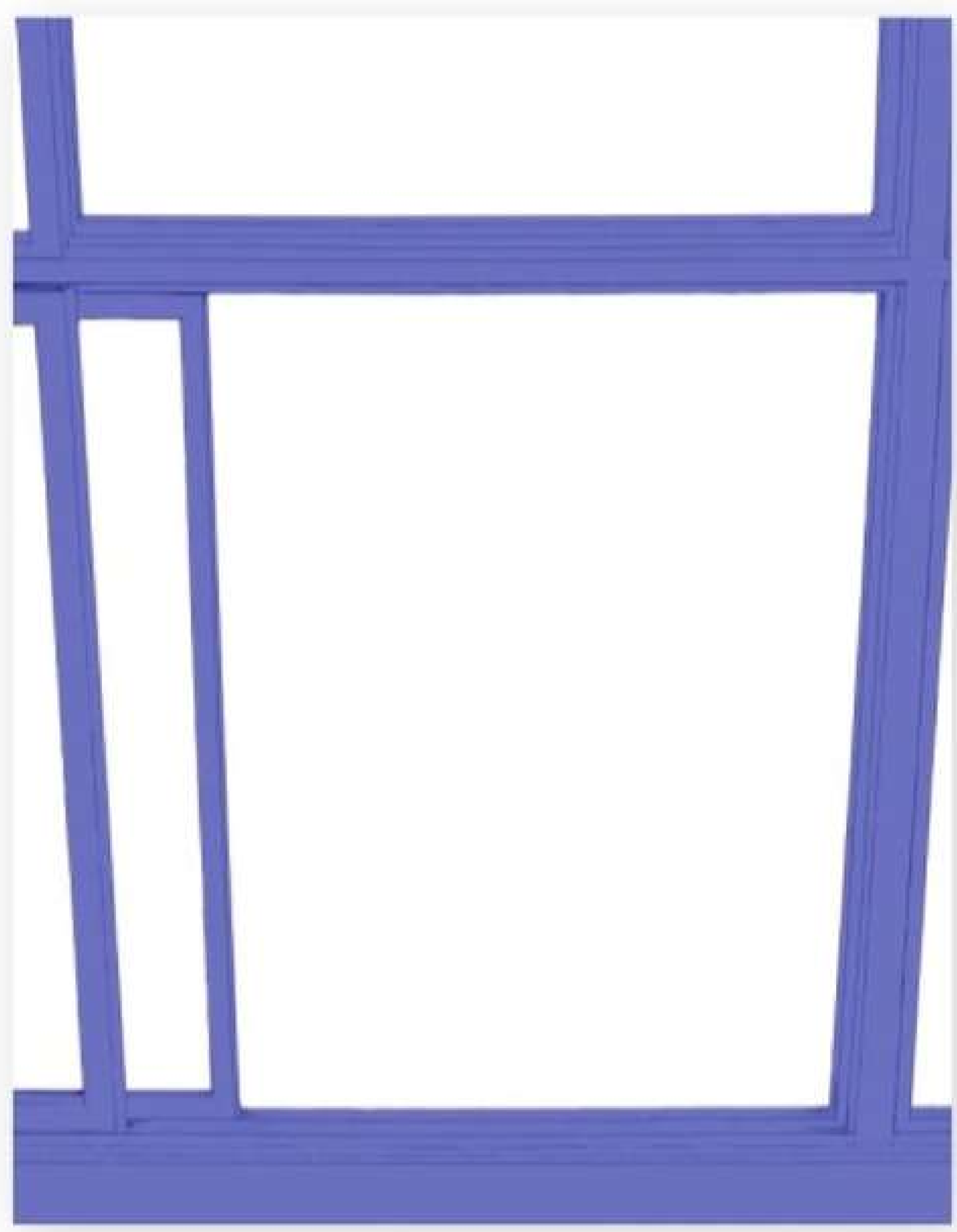
③窓枠以外の部分をクリックして選択しました

05

「選択領域の反転」ツールを使って塗りたい部分を一括で反転して選択します。



①「選択領域の反転」ツールをクリックします

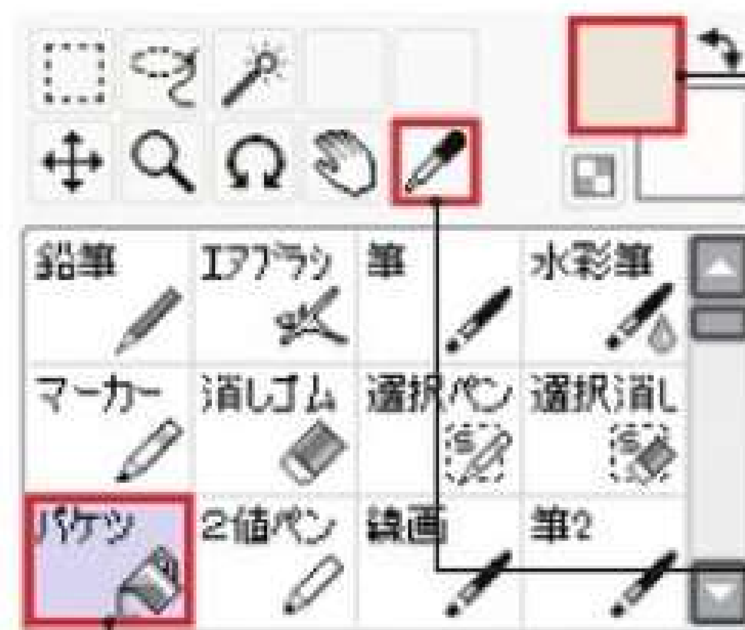


②選択範囲が反転されました

06 ここで窓枠の色ラフレイヤーを選択し、「スポイト」ツールで色を拾い、「バケツ」ツールを選択します。



①窓枠の色ラフレイヤーを選択しました



③窓枠の色ラフレイヤーから窓枠の色を取り、描画色を選択しました

②「スポイト」ツールを選択しました

④「バケツ」ツールを選択しました

07 今度は、最初に作った「塗り」レイヤーセットにある、新規レイヤーを選択し、選択範囲を塗りつぶします。

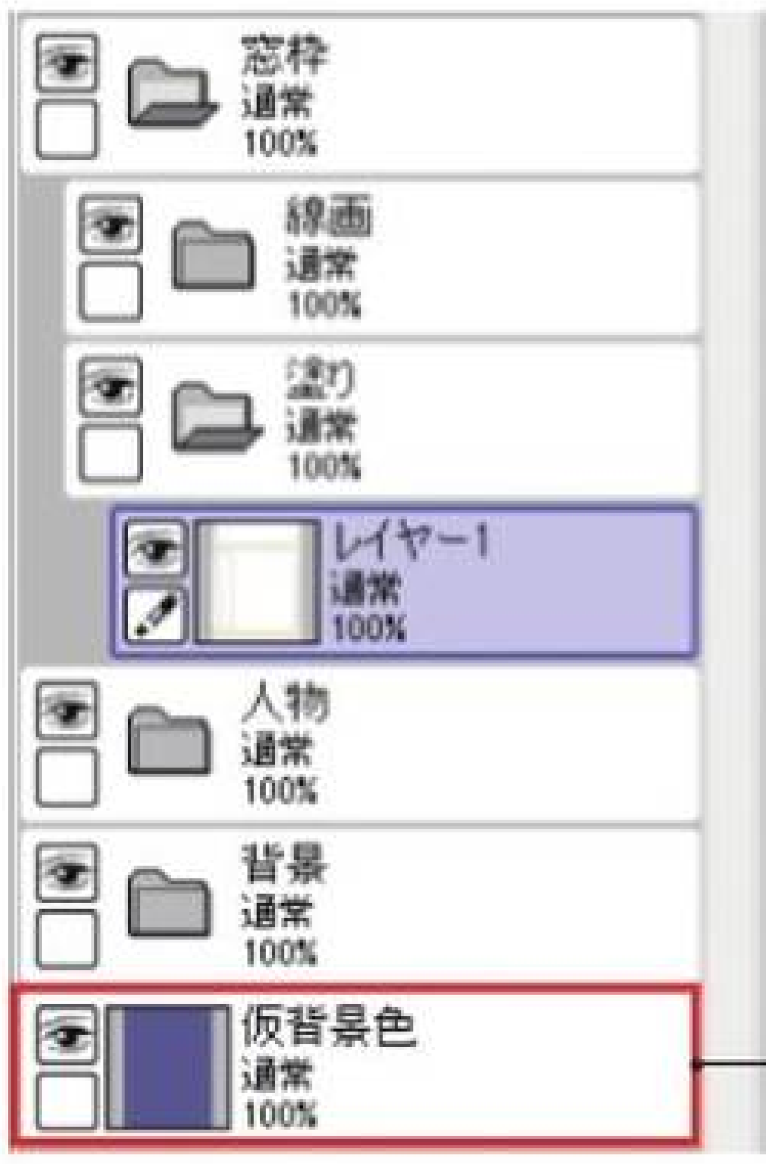


①新規レイヤーを選択しました



②選択範囲をクリックして描画色で塗りつぶしました

08 白っぽい色なども綺麗に色を置けているか確認するために、適当に濃い色で塗りつぶした「仮背景色」レイヤーを作成しておきます。白っぽい色を使ったときは、このレイヤーの表示のオンオフを切り替えて確認しましょう。

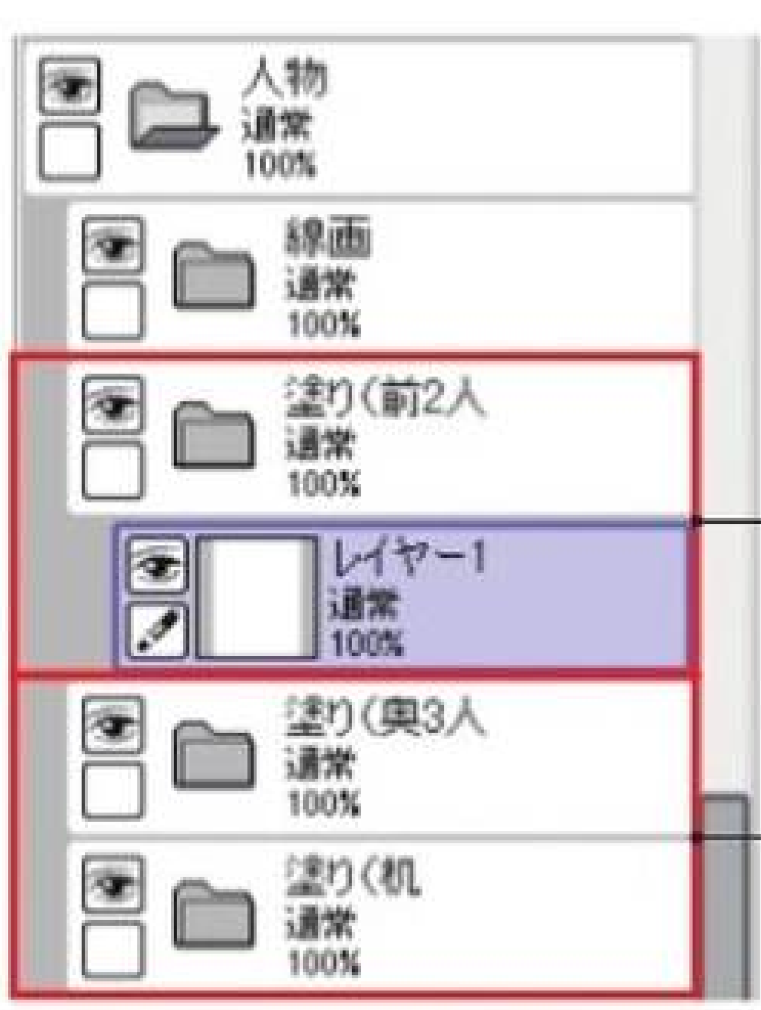


①「背景レイヤーセット」の下に「通常レイヤーの新規作成」をクリックして、「仮背景色」レイヤーを作成し濃い色で塗りつぶしました



②「仮背景色」レイヤーの表示をオンにしたところです

09 人物の色分けは「塗り」レイヤーセットを「前2人」と「奥3人」で分けて制作します。基本的には窓枠の塗り分けと同じ工程になり、「線画」レイヤーと「塗り」レイヤー、着彩ラフを行き来しながら「自動選択」ツールなどを使って塗り分けます。



①「人物」レイヤーセットに新規レイヤーセットを作成し、名前を「塗り(前2人」とし、新規レイヤーを作成しました。パーツに応じて新規レイヤーを作り、色分けしていきます

②同様に「塗り(奥3人」と「塗り(机」レイヤーセットを作成しました



③前の2人については、最終的には、このようなレイヤー分けにしました

10

今回は、著者がよく使う「鉛筆」「消しゴム」ツールを使う方法で塗り分けています。色分けの際は塗りムラが出ないよう、グラデーションなどがかからない濃度100%のツールで塗りましょう。初期設定の「鉛筆」ツールがおすすめです。詳しくは、27ページから紹介している3種類の方法を参照してください。



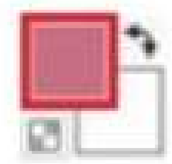
①「鉛筆」ツールを選択しました



②ブラシサイズは「25」を選択しました



③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択



④人物の色ラフレイヤーから「スポイト」ツールで腕章の色を取り、描画色を選択しました



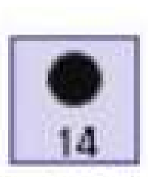
⑤腕章部分を塗りました。「自動選択」ツールでうまく選択できないところは、「鉛筆」ツールなどで色分けしていきます

11

腕章のはみ出して塗った部分を「消しゴム」ツールで消しました。この場合、腕章は制服の上のレイヤーに描いたので、制服を腕章よりはみ出して塗るようにします。他の部分も「鉛筆」「消しゴム」ツールを使って色分けします。



①「消しゴム」ツールを選択しました



②ブラシサイズは「14」を選択しました



③腕章のはみ出して塗った部分を「消しゴム」ツールで削除しました

12

前2人について、それぞれのレイヤーでの色分けはこのようになりました。手順9で掲載した塗り分けレイヤーの肌から順に塗り分けしています。色は、腕章同様に人物の色ラフレイヤーから「スポイト」ツールで取りました。



①肌を塗り分けました



②ブレザーを塗り分けました



③シャツと女の子の腕章を塗り分けました



④カーディガンと、淡い色ですが男の子が手に持つ書類を塗り分けました



⑤リボンとネクタイを塗り分けました



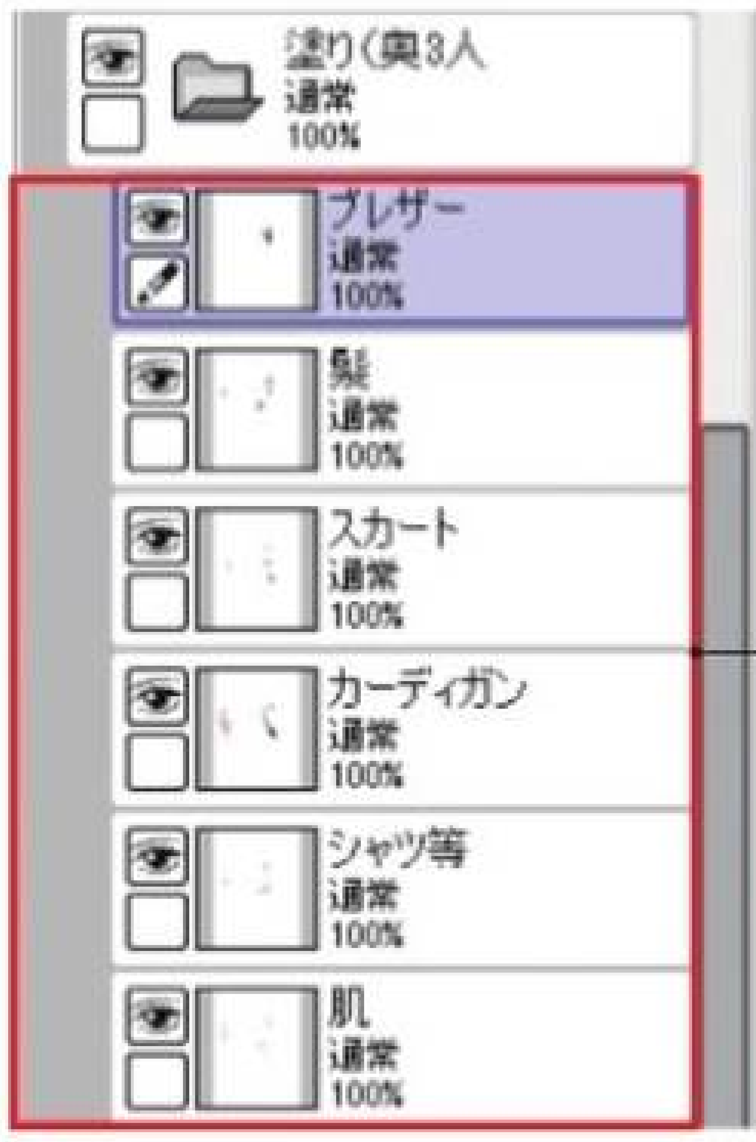
⑥髪と男の子の腕章、ズボン、小さい場所ですが女の子のスカートを塗り分けました



⑦前の2人の塗り分けが完了です

13

奥の3人についても、レイヤーを分けながら塗り分けていきます。女の子の髪留めやネクタイなど、小さい部分もきちんと塗り、先ほどと同様に人物の色ラフレイヤーから色を取ります。



①奥の3人については、最終的には、このようなレイヤー分けにしました



②肌を塗り分けました



③シャツと女の子の抱えるポスターを塗り分けました



④カーディガンを塗り分けました



⑤スカートとネクタイ、リボンを塗り分けました



⑥髪と右上の女の子の腕章を塗り分けました



⑦ブレザーと男の子のメガネ、ショートの女の子の髪留めを塗り分けました



⑧奥の3人の塗り分けが完了です

14 机については、人物の塗り分けができた段階で塗り分けします。作成しておいた「塗り（机」レイヤーセットに、机の足、天板、机の上の物のレイヤーを作り塗り分けました。



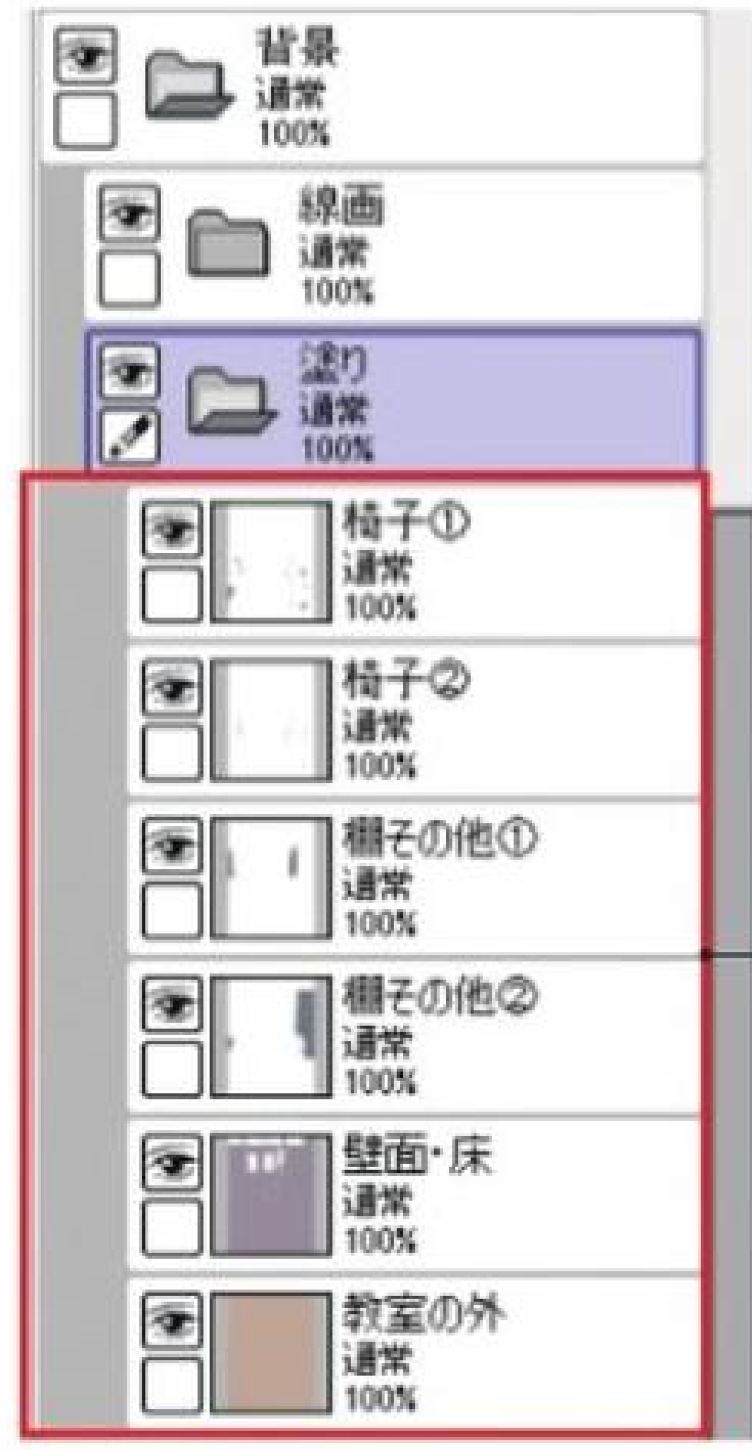
①机は足、天板、机の上の小物の順に塗り分けました



②これで「人物」レイヤーセットの塗り分けが完了です

15

背景についても塗り分けましょう。一番下は教室の外からの明かりのためのレイヤーです。ここは、ベタで塗り、「壁面・床」レイヤーの窓からのぞくようにしています。色は、背景の色ラフレイヤーから取りました。



①背景は、このようなレイヤー分けにしました



②教室の外と壁面・床をそれぞれ別レイヤーに塗り分けました



③棚などを塗り分けました



④先ほど塗った棚に隣接するような段ボールなどを塗り分けました



⑤パイプ椅子のパイプ部分を塗り分けました



⑥パイプ椅子のシートと背もたれを塗り分けました

16

これで全てのパーツの塗り分けが完了しました。この状態ではまだよくわからない色合いになっています。



着彩ラフの引用

01 先ほど結合したりせずそのままにしておいた着彩ラフは「色ラフ」レイヤーセットを作り、まとめてあります。ここで、「背景」レイヤーセットの下に「色ラフ」レイヤーセットを移動しました。



02 この「色ラフ」レイヤーセットから加工レイヤー(オーバーレイのレイヤー)をドラッグで移動させ、そのまま引用します。



①「日差し」レイヤーを「窓枠」レイヤーセットの上に配置します

②「加工(光」レイヤーと「加工2」レイヤーを「背景」レイヤーセットの上に配置します



③レイヤーとレイヤーセットの並びはこのようになりました



④「加工」レイヤーの表示をオンにしてみると、光の効果が加わったのが分かります

03

「色ラフ」レイヤーセットに残った着彩ラフは、窓枠、人物、背景のものになります。こちらもしっかり再利用します。



04

「人物色ラフ」レイヤーを選択してから「全て選択」（Ctrl+A）し、「コピー」（Ctrl+C）します。コピーしたレイヤーを、「人物」レイヤーセットの中の「塗り」レイヤーセットに作ったレイヤーを選択し、「貼り付け」（Ctrl+V）ます。ひとつひとつ全てに行います。貼り付けたもの全てに「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れていきます。クリッピングすると、レイヤー情報の左端部分に赤線がつくので、確認しながら行いましょう。



①人物の着彩ラフレイヤー「人物色ラフ」を選択し、全選択後、コピーします



②コピーされた「人物色ラフ」レイヤー



③「塗り（前2人」レイヤーセットの塗りレイヤーを一枚ずつ選択し、先ほどコピーした「人物色ラフ」レイヤーを貼り付けました



④貼り付けた「人物色ラフ」レイヤーを選択し、「下のレイヤーでクリッピング」をチェックしました

05

クリッピングして左端に赤線がついたレイヤーを全て、ひとつ下のレイヤーと結合していきます。



②「下のレイヤーと結合」をクリックします

①クリッピングしたレイヤーを選択します



③結合されると、下のレイヤーのみが残りました。他のレイヤーも同様に結合します

06

さらにそのあと、全ての塗りレイヤーに「不透明度保護」のチェックを入れれば準備完了です。この工程を、「塗り(奥3人」「塗り(机」レイヤーセット内の塗りレイヤーと、「窓枠」「背景」レイヤーセット内の塗りレイヤー全てにも同様に行います。ただし、机の上の小物はもともと着彩ラフに描いていないため、クリッピング作業は行いませんでした。



④窓枠の塗りレイヤーには、「色ラフ」レイヤーセットの「窓枠」レイヤーを使用します

⑤背景と机の塗りレイヤーには、「色ラフ」レイヤーセットの「ベース色(背景)」レイヤーを使用します



②「不透明度保護」をクリックします

①塗りレイヤーを選択しました

③「不透明度保護」を行ったレイヤーには右下に緑色で「保護」と表示されます

TECHNIQUES

クリッピングと不透明度保護について

今回の作業としては、

①パーツ分けした塗りレイヤーの上に、色ラフレイヤーを配置

②配置した色ラフレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」をする

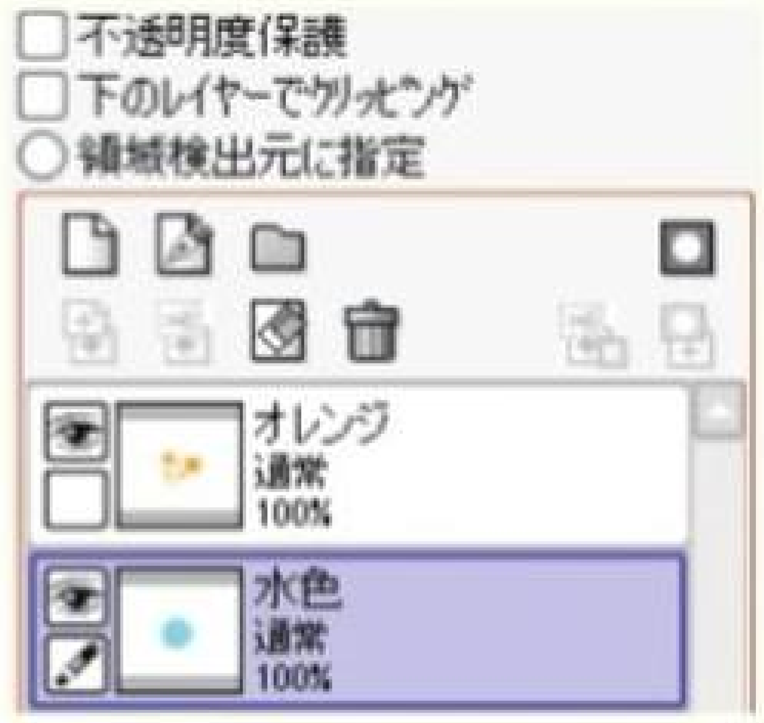
③クリッピングしたレイヤーと色ラフレイヤーを「下のレイヤーと結合」する

④結合したレイヤーを「不透明度保護」する

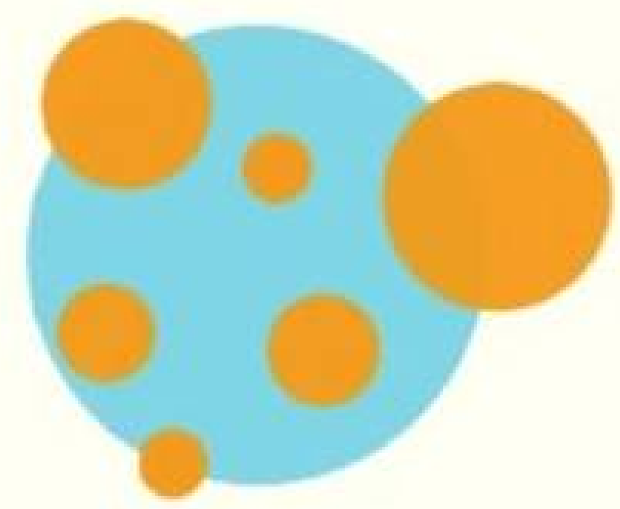
というものでした。これは何をしているのかというと、パーツ分けの塗りレイヤーの透明部分＝描画のない部分、を利用して色ラフレイヤーを型抜きしている状態になります。①と②では、パーツごとの形に色ラフレイヤーが型抜きされて表示されますが、クリッピングをはずすともとの色ラフレイヤーのままになります。そこで、次の③と④の工程に移ります。

レイヤーを「下のレイヤーと結合」でまとめた上、「不透明度保護」をします。「結合」した時点で、描画部分は下のレイヤーのパーツの形となり、クリッピングのようにチェックのオンオフで元に戻すことはできなくなりますが、「不透明度保護」にチェックを入れたため、そのレイヤーの描画部分以外には、描画はできなくなります。

色分けしたパーツの形を残しつつ、色ラフレイヤーの色を型抜きしました。簡単な図形などで試してみるとよく分かると思います。

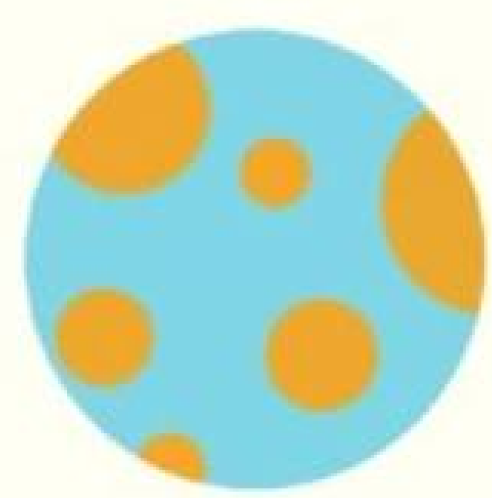


①2つのレイヤーにそれぞれ、オレンジの球と水色の球を描画しました

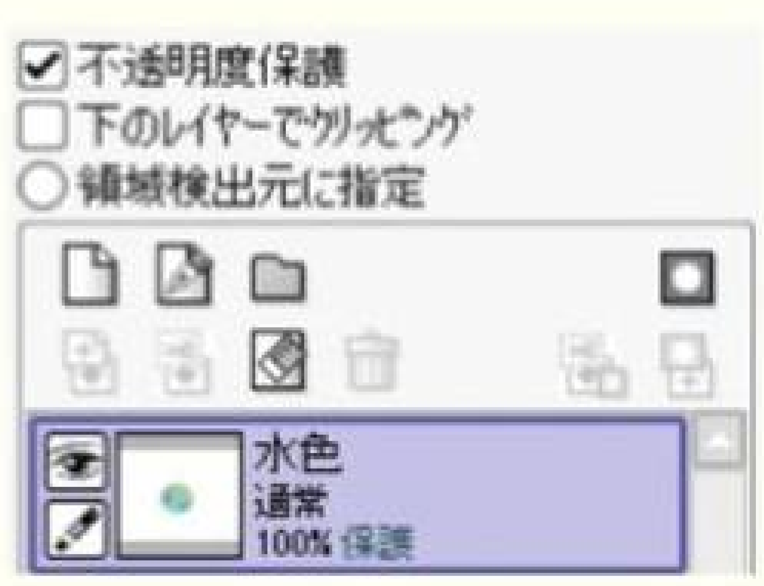




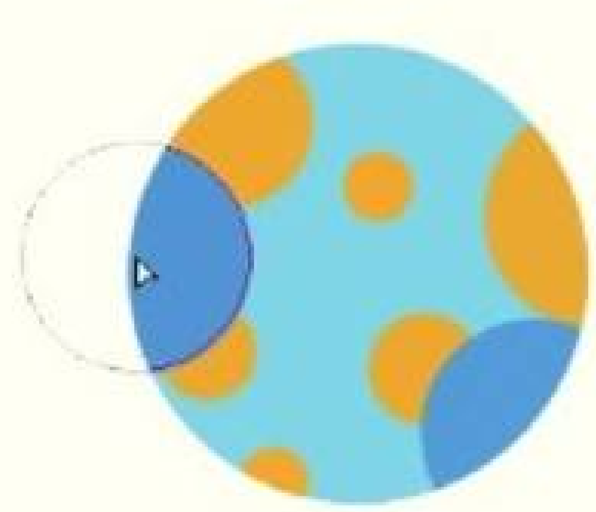
②オレンジの球のレイヤーを選択し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます



③すると、描画範囲が水色の球のかたちに変わりました



④「オレンジ」レイヤーを「下のレイヤーと結合」を使って「水色」レイヤーと結合し、「不透明度保護」にチェックを入れました



⑤描画範囲以外に色を塗ることはできません

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

07

この状態ではただ着彩ラフが表示されているだけのように見えますが、手前の2人のみ、スポイトで色を拾いながら各レイヤーを馴染ませてみるとこのような感じに、しっかりと色分けができていることが分かります。



↓



前の2人の髪の毛などを着彩してみると、パーツ分けした範囲以外に塗りがはみ出さないことが分かります

08

全てのレイヤーで「スポイト」ツールで色を拾いながら馴染ませ、人物の黒目の部分も新規レイヤーを追加し、描き入れました。これで一気に完成に近づいた気がしますが、まだまだ作業は続きます。着彩ラフを着彩にそのまま引用することで、ラフからのイメージを崩さずに完成に近づけることができます。また、隣り合った色とのかすかな混色が残ることで雰囲気が出て空気感がまとまります。



①「肌」レイヤーの上に瞳用のレイヤーを作って塗り、「不透明度保護」にチェックを入れました



②人物の黒目も描き入れ、バランスを見ます。これで着彩ラフの引用が終わりました

TECHNIQUES

合成モードについて

このあとは窓の反射を描き込んでいくのですが、レイヤーの合成モードを多用するため、先に簡単な解説をしておきます。効果を著者なりの解釈でざっくりと文章にすると以下のようになります。より正確な情報に関しては、ソフトのヘルプを読んでみることをおすすめします。

【通常】基本のレイヤーモードです。選んだ色がそのままキャンバスに乗ります。

【乗算】色を暗く重ねる合成モードです。カラーセロハンを重ねたような色合いで、重ねれば重ねるほど暗くなっていきます。影を描くときなどに使えます。

【スクリーン】色を明るく重ねる合成モードです。もとのイラストに薄い紙を一枚隔てて見たときのような効果が得られます。黒っぽい色では効果が出ず透明に見えるので、明るい色を選んで重ねましょう。

【オーバーレイ】説明が難しいのですが、ちょうどよく色が重なります。彩度を上げたいとき、コントラストを強めにしたいとき、色味を変更したいときなど、バランス良く変更できるのでおすすめです。困ったときはオーバーレイです。

【発光】名前の通り、光りの表現ができる合成モードです。すごく光ります。

【陰影】「乗算」のもっと濃いバージョンの合成モードです。

【明暗】「発光」のちょっと弱いバージョンの合成モードです。「発光」がとにかく白飛びしてしまうのに対し、こちらは色が残りやすい印象です。

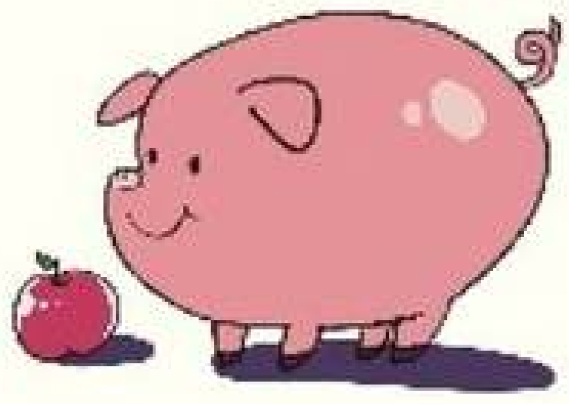
【カラー２値化】選んだ色やブラシ濃度に関係なく描画部分が真っ黒になります。

このような感じで、それぞれに対してソフトウェア的に正確な説明をすることは難しいのですが、大事なのは最終的な見た目です。自分の目で見てその場に必要な効果を試してみて、いろいろと探してみましょう。右ページに用意した参考画像では、明るめの色ばかり重ねていますが、暗めの色にするとまた違った印象になります。

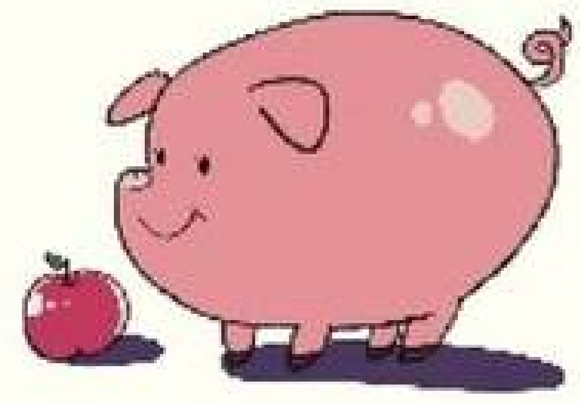


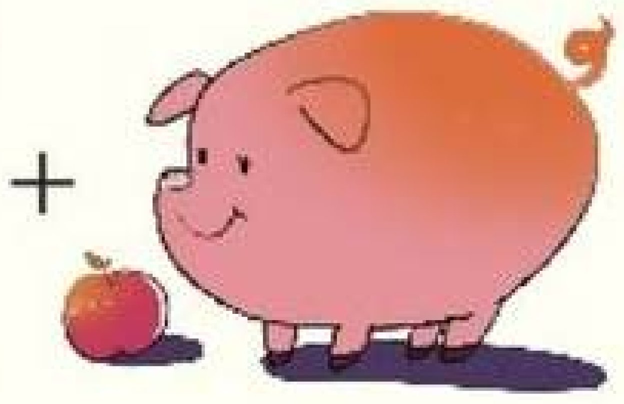
SAIの合成モード一覧

以下の参考画像は、左上のベース画像を下側のレイヤー、右の画像をその上のレイヤーの同じ位置に配置し、合成モードを変えたものです。上のレイヤーに配置する画像は2パターン作成してみました。それぞれ違いを確認してみてください。

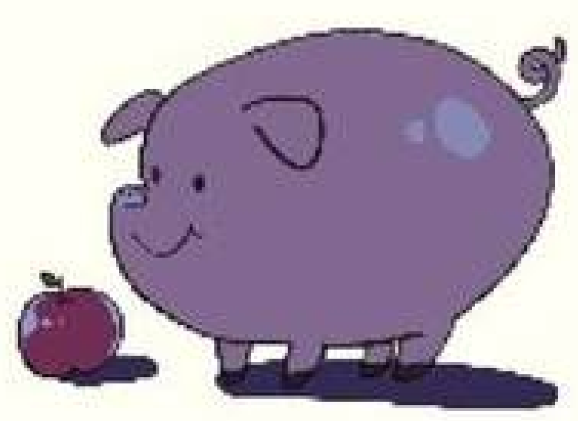

ベース画像


上のレイヤーに配置した合成モード用画像

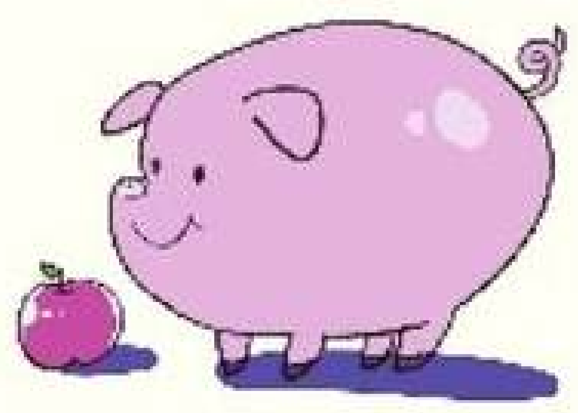

ベース画像

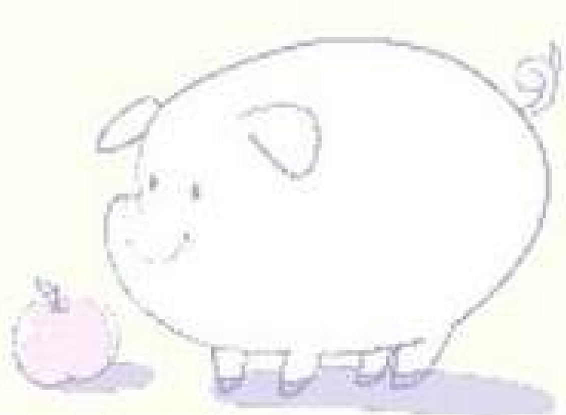

上のレイヤーに配置した合成モード用画像

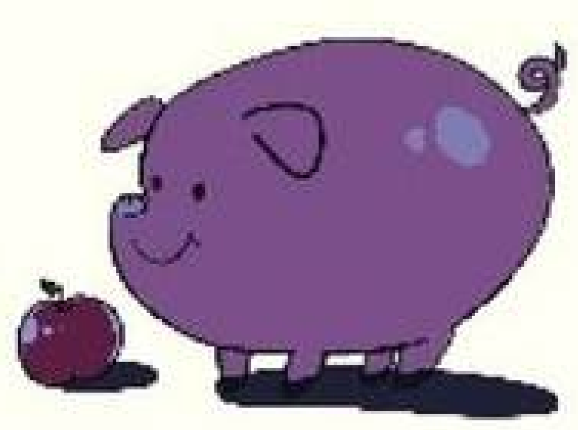

合成モード：通常

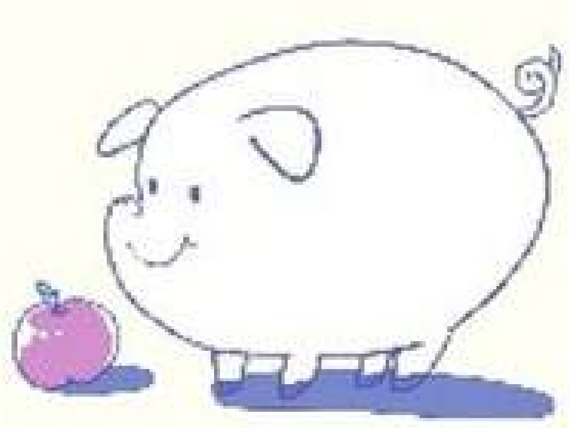

合成モード：乗算


合成モード：スクリーン

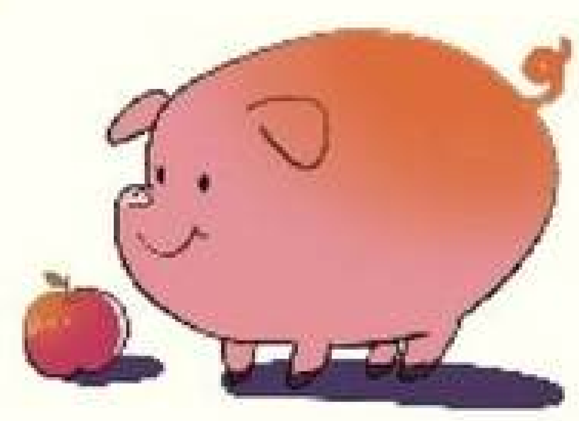

合成モード：オーバーレイ

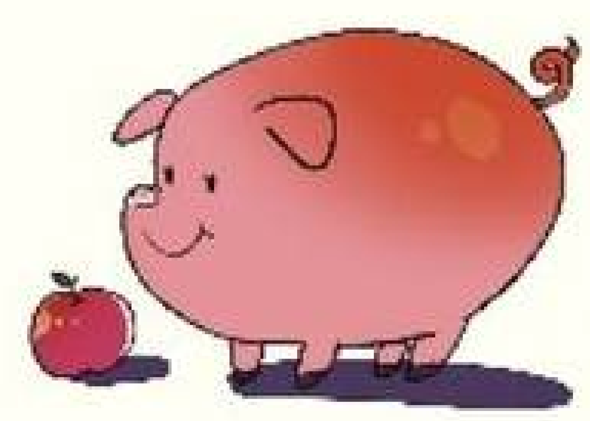

合成モード：発光


合成モード：陰影

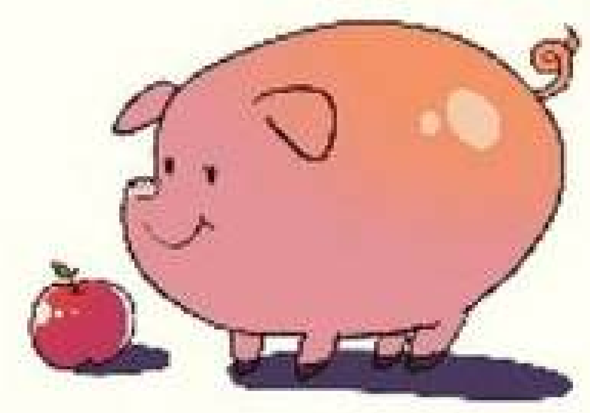

合成モード：明暗


合成モード：カラー2値化

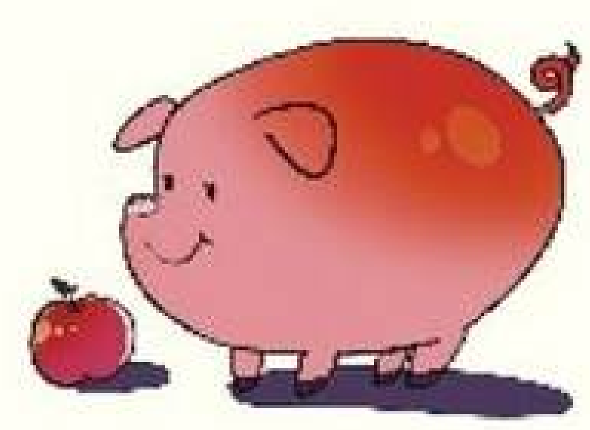

合成モード：通常


合成モード：乗算

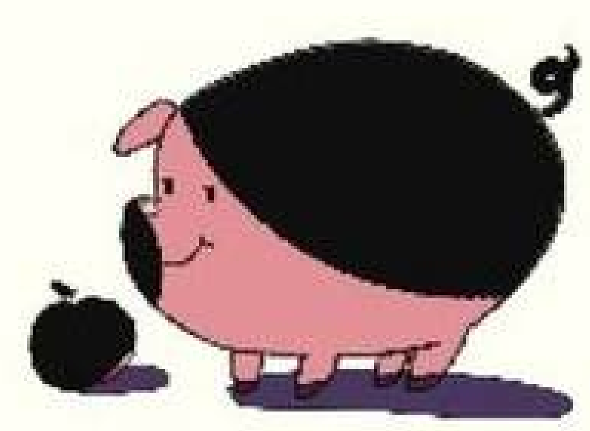

合成モード：スクリーン


合成モード：オーバーレイ


合成モード：発光


合成モード：陰影


合成モード：明暗


合成モード：カラー2値化

反射する空の描き込み

01 反射する空の部分を描いていきます。今回はとてもまとまりのない手順で描いてしまったので、まずは反射部分の完成形と最終的なレイヤーの状態から紹介します。



②空と虹が窓に映り込む様子を描き込みました。窓の向こう側が透過して見えている様子も表現しています



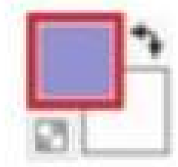
①今回作ったレイヤーです。「窓枠」レイヤーセットと「人物」レイヤーセットの間に作成し、合成モードで効果を加えています。レイヤー上に振った番号順に説明を行っていきます

02

それでは、各々説明していきましょう。まずは、①の空の色についてです。窓に反射しているということを考えずに、新規レイヤーの大体の位置に空を描いていきます。ブラシは色延びが強めの筆を使いました（p.50参照）。あとでレイヤーを複製し、合成モードで見え方を調整しています。



①カスタムツール
②「筆」を選択



③描画色を選択



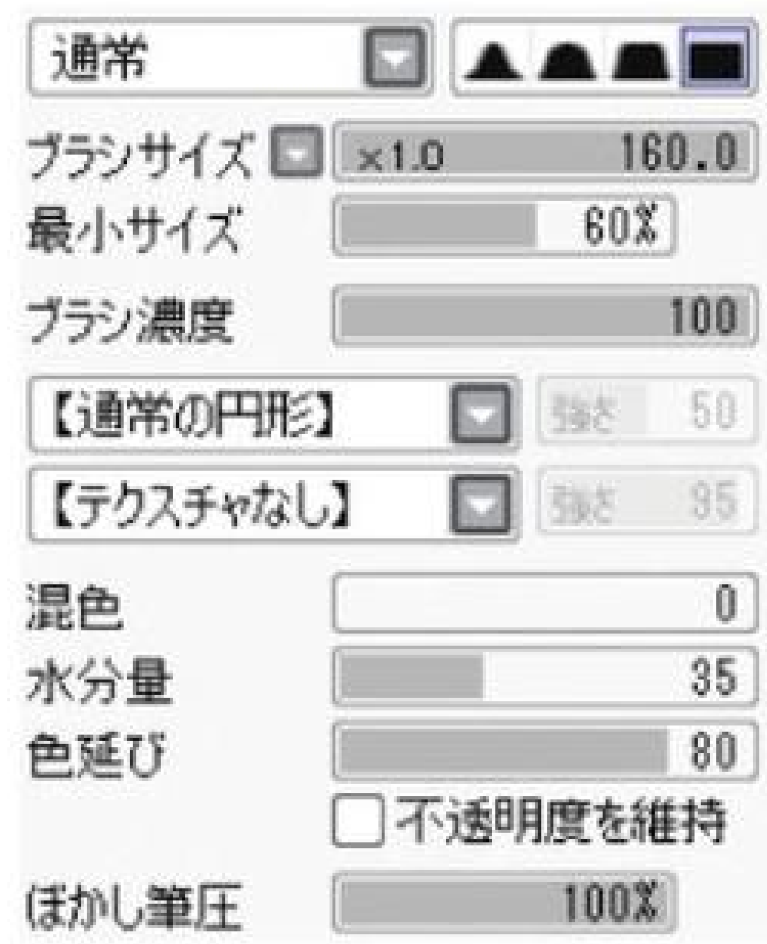
②ブラシサイズは「205」、最小サイズは「57%」にしました



④③の描画色で下地となる範囲を塗ってから、図のように何度か描画色を変えて、ざっくりと色を置いていきます



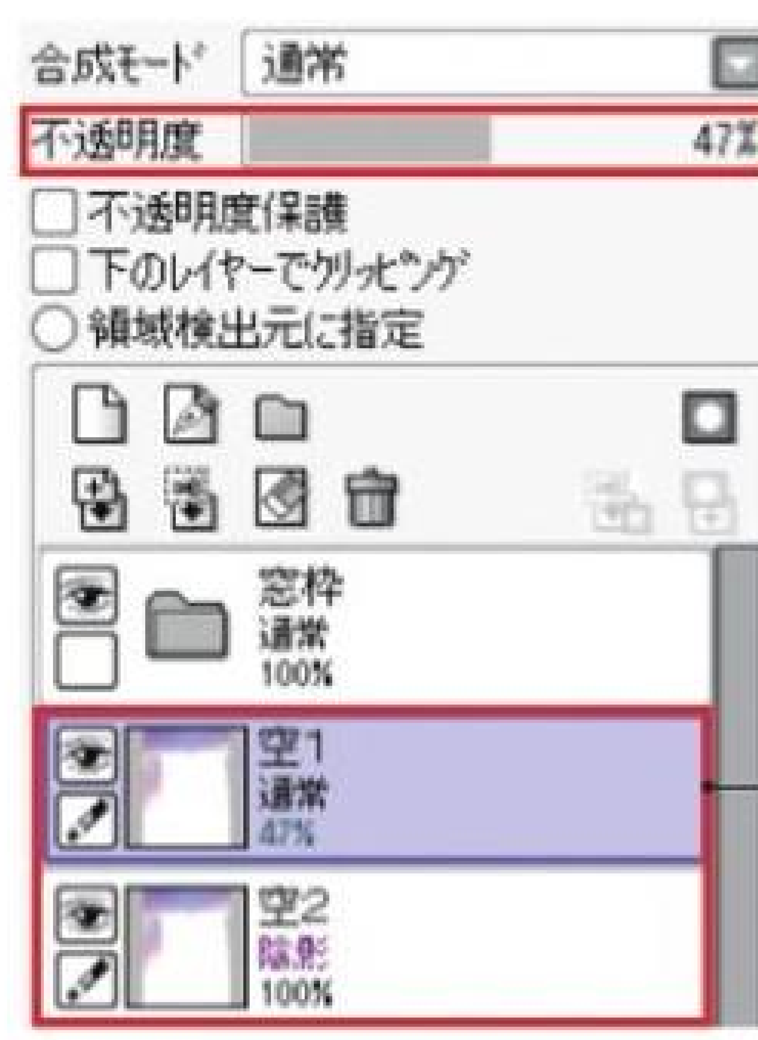
⑤「ぼかし」ツールを選択



⑥図のような設定を行いました



⑦「ぼかし」ツールで、先ほど塗った色の境界線をなぞるようにすると、色がどんどんぼかされていきます。はっきりとした色の切れ目がなくなるまで繰り返します。今回はこのツールを使いましたが、同様のぼやけた雰囲気が出れば他のツールでもかまいません



⑧最後にレイヤーを複製し、名前を「空1」「空2」としました。「空1」レイヤーの不透明度を「47%」にし、「空2」レイヤーの合成モードを「陰影」にします

03 次は、②の窓の反射を描きます。このレイヤーは、窓にどう反射するか、どれくらい反射させるかを示すベースのような役割です。合成モードは「スクリーン」を使用しました。



①「エアブラシ」ツールを選択



③描画色は白を選択



②「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「250」にしました。その他は、デフォルト設定です。「エアブラシ」ツールで特に指定がない場合はこのデフォルト設定を使用しています



④新規レイヤーに反射部分を塗ります。白が濃い部分は不透明度が高い部分です。まずざっと塗ってから、ブラシ濃度を「10～15%」にした「消しゴム」ツールで、反射が弱い部分を消してもいいでしょう。塗り終わってから窓枠の影部分を、ブラシ濃度が「100%」の「消しゴム」ツールで消しました

※分かりやすいように、濃い色の背景色を置いています



⑤合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「93%」に設定しました



⑥合成モードは「スクリーン」で不透明度は「100%」のままの状態です。背景と人物に重ねると、このような見え方になります。合成モードの効果でうっすらと下の背景が透けて見えます。レイヤー名を「反射」としました

TECHNIQUES

直線的に消したいとき

今回のような、まっすぐな窓枠の影部分を「消しゴム」ツールで消すときは、「矩形選択」ツールを併用しましょう。削除したい塗り部分を「矩形選択」ツールで囲んだら、「消しゴム」ツールに持ち替え、そのまま選択範囲上をドラッグします。そうすると、「消しゴム」ツールのブラシサイズが選択範囲より大きくても、はみ出さず選択範囲のみを消すことができます。



「矩形選択」ツール



04 次は、③の雲を描きます。にじみが強めのブラシでうっすらと描いていきます。このブラシはカスタムツールです。



②描画色を選択しました

①あいているグレーのボックス上でマウス右クリックし、表示されたメニューから「筆」を選択します。新たに「筆」ツールが作成されるので、ダブルクリックして、名前を「超水彩」としました

③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「80」にしました

④ブラシ形状を「にじみ＆ノイズ」、強さを「52」にし、テクスチャを「【用紙質感】」、強さを「86」にしました

⑤「混色」「水分量」「色延び」を「0」「50」「0」にしました



⑧「画材効果」で「水彩境界」を選択しました。幅を「1」、強さを「100」にしました



⑥新規レイヤーに、映り込む雲を薄く描きました



⑦雲を描く範囲は、反射を描画した範囲内です。それよりはみ出してしまった部分は、「反射」レイヤーの描画しなかった部分を「自動選択」ツールで選択し、「消しゴム」ツールで削除しました。レイヤー名を「雲」としました



⑨これまでの映り込み用レイヤーも一緒に表示しました。遠くの雲が小さく映り込んでいる表現ができました

05

下地ができたので、いよいよ④の虹を描いていきます。「エアブラシ」ツールを使って原色を順番に引いていきます。描き上がったレイヤーを複製し、より綺麗に見えるよう合成モードを調節します。



①「エアブラシ」ツールを選択しました



②「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「70」にしました

③ブラシ濃度を「79」にしました



④新規レイヤーを作り上から、赤、オレンジ、黄、緑、青、濃い青、紫、と7色を順に引いていきました。ここも反射の描画範囲外にはみ出した部分は「消しゴム」ツールで消しておきます



⑤できたレイヤーを複製し、3枚作ります。名前をそれぞれ「虹光」「虹」「虹2」としました。「虹光」は合成モードの「発光」を不透明度「50%」に、「虹」は合成モードの「スクリーン」に、「虹2」は不透明度を「23%」にしました

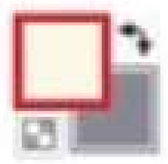


⑥「虹光」（発光）レイヤーをオフにしたところです。うっすらと虹がかかる様子が表現できました

06 窓枠の影部分にも反射を入れます。⑤の反射を描いていきましょう。



①「エアブラシ」ツールを選択


②描画色を選択



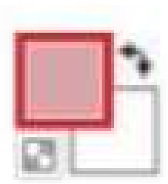
④描き終わったら、レイヤーの不透明度を「78%」に変更し、レイヤー名を「反射」としました


③新規レイヤーを作り、窓枠の影となる端部分に白に近い黄色で、大きめのブラシサイズで反射を描き入れました

07 日差しが当たって明るい部分をもう少し表現したかったので、⑥の明るさ調整を加えました。



①「エアブラシ」ツールを選択


②描画色を選択



④描き終わったら、合成モードを「明暗」にし、不透明度を「19%」に変更して、レイヤー名を「明るさ調整」としました

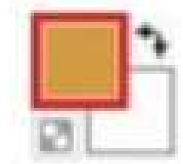

③新規レイヤーを作り、大きめのブラシサイズで明るさの調整部分を描き入れました

08

さらに明るさを調整していきます。⑦の明るさ調整を描画色を変えて右上に描きました。
この工程はSAIのレイヤー合成モードをフルに活用して自分のイメージ通りになるよう近づけていく作業です。このあたりは自分の目を頼りに、いろいろ試してみるのが一番だと思います。ただし、合成モードの違うレイヤーどうしは、結合してしまうと効果がなくなってしまうので注意してください。最後に全てのレイヤーを結合するまではこのままの状態でとっておくことになります（効果レイヤーの結合については、なかなか説明しきれないのでここでは割愛します。実際にいろいろ試してみていただければと思います）。



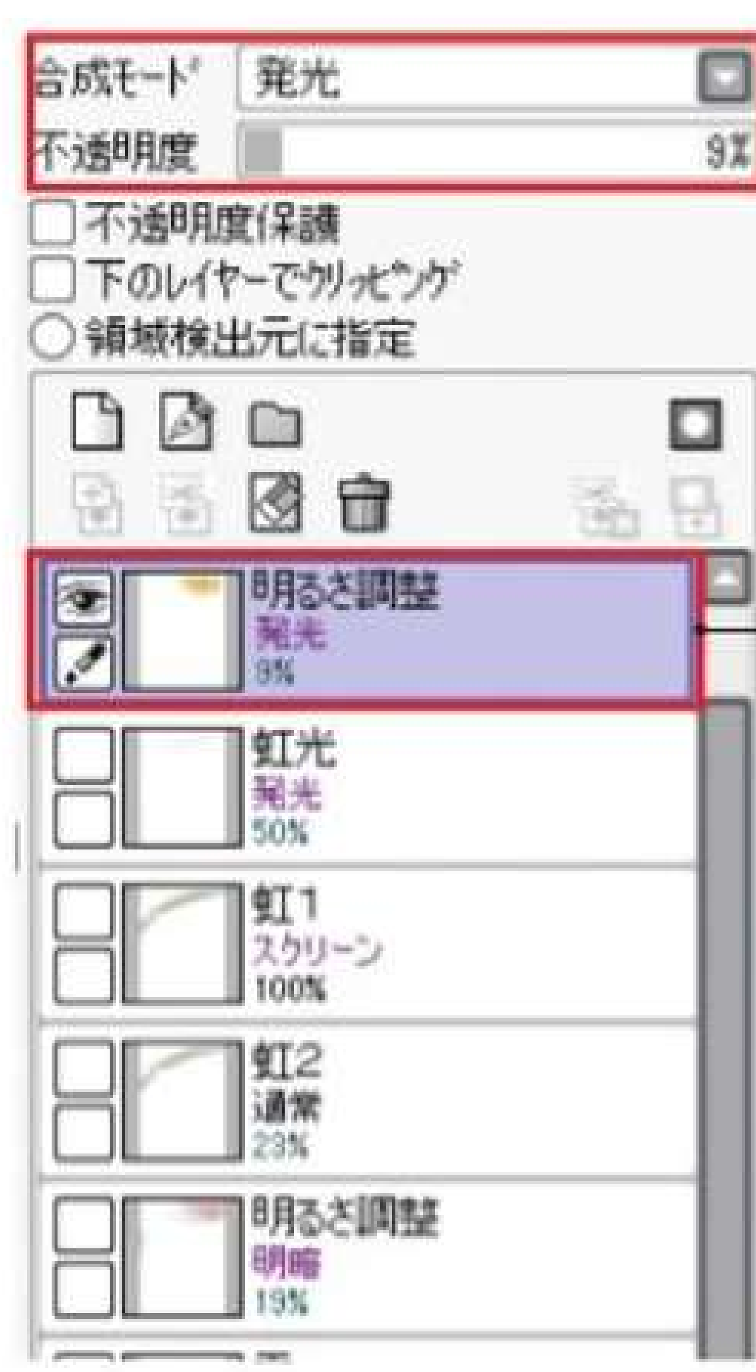
①「エアブラシ」ツールを選択



②描画色を選択



③新規レイヤーを作り、先ほどより少し小さめの「エアブラシ」ツールで明るさの調整部分を描き入れました



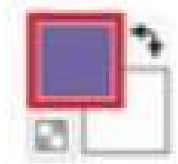
④描き終わったら、合成モードを「発光」にし、不透明度を「9％」に変更して、レイヤー名を「明るさ調整」としました。これで、空の反射の描き込みは終了です

教室内の色味調整

01 空の反射が完成したところで教室内の影部分との色味のバランスを調整します。まずはもう少し室内の影を濃くしたいので、壁の色を塗ったレイヤーの上に、新規でレイヤーを作り乗算で色を乗せます。



②「エアブラシ」ツールを選択



③描画色を選択



①「背景」レイヤーセットの中の「塗り」レイヤーセットを開き、「壁面・床」レイヤーの上に新規レイヤーを作成します



④大きめの「エアブラシ」ツールで、壁面や引き戸のあたりを覆うように塗りました



⑤塗り終わったら、合成モードを「乗算」にします



↓



⑥室内に暗めの影が塗れました

02

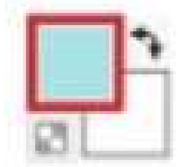
次に「背景」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作り、少し明るい青を乗せ、合成モードを「スクリーン」にします。これは距離感、奥行、空気感、などを表現するためです。



①「背景」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作ります



②「エアブラシ」ツールを選択



③描画色を選択



④明るい青で室内の奥を塗りました



⑤塗り終わったら、合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「67%」に変更して、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



→

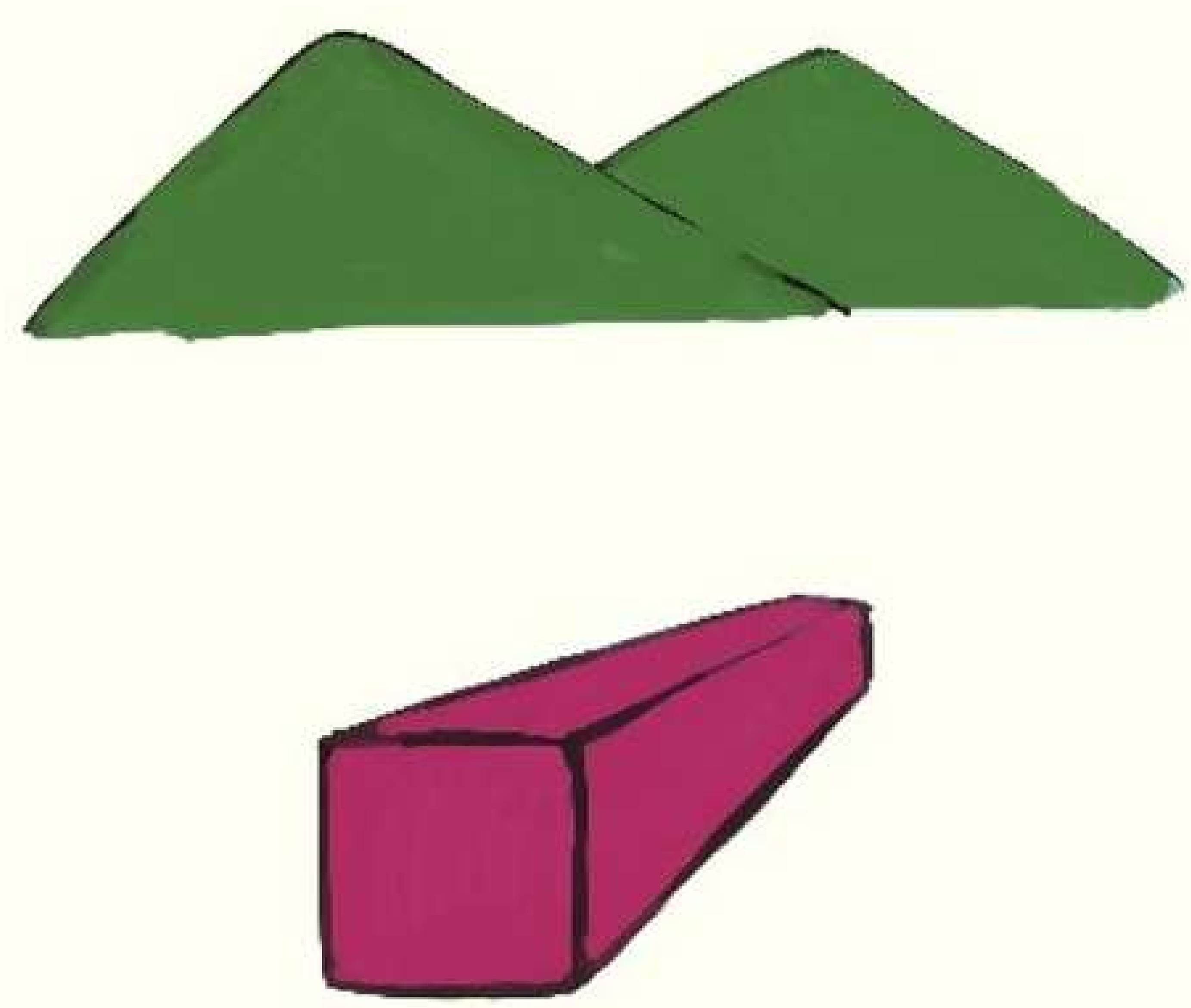


⑥ぼんやりとかすむような奥行の表現ができました

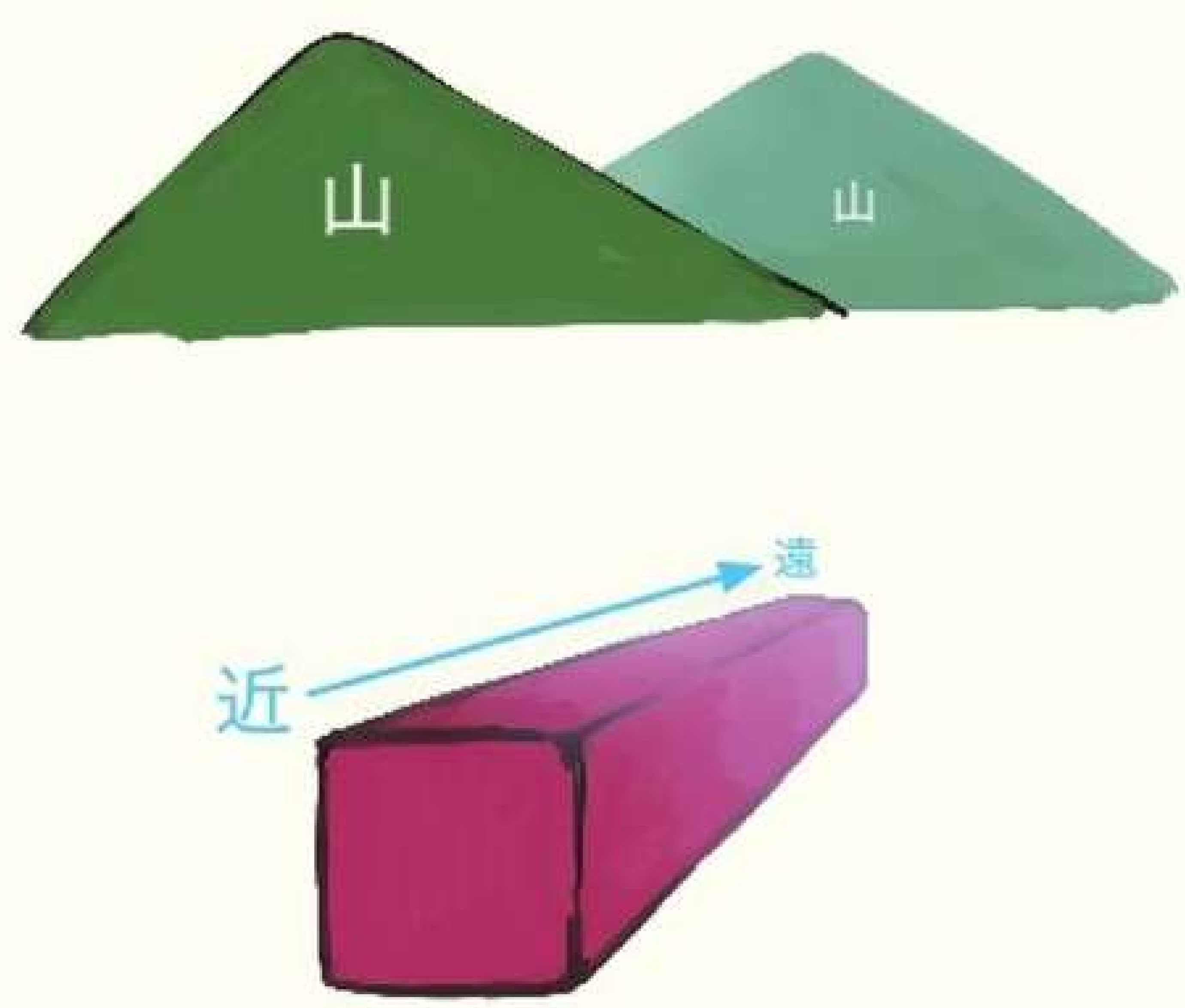
TECHNIQUES

距離感について

距離感の話が出たので例を挙げてみます。
被写体は遠くなればなるほど、色や線が薄くぼやけます。実際に遠くのビルや山などを見ると分かりやすいと思いますが、イラストにもそれを取り入れてみるとぐっと距離感が出ます。
線だけでも距離の表現はできますが、色の表現を加えるともっと遠くにあるように見えますよね。
著者の考えとしては、「実物はこの距離感でこの見え方はしない」など、イラストの演出における「実物はもっとこうだ」はあまり気にする必要はないと思っています。過剰演出はイラストの醍醐味であり個性を表すものだと思います。



大きさ的な違いはありますが、ベタで塗ったままのイラストだと、距離感に違いはあまり感じられません



遠くの位置にある部分を、ぼかしてみるとぐっと距離感が生まれます

窓枠の着彩

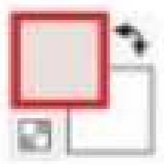
01 では窓枠から塗っていきます。カスタムツール②「筆」でざっくりと全体を塗ります。以降、Chapter.02で紹介したカスタムツール①～③の「筆」を多用していきます。



②カスタムツール②「筆」を選択



③ブラシサイズは「100」を選択


④描画色を選択



①「窓枠」の「塗り」レイヤーセットに作っておいた塗りレイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れます



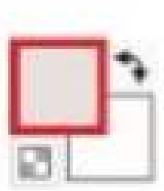
→


⑤光が当たる正面の部分を中心に、明るめの色を「スポイト」ツールで拾って塗りました

02 影部分を塗ります。光が強く当たっているので、影は濃いめに塗ります。



①カスタムツール①「筆」を選択し、ブラシサイズは「45」にしました


②描画色を選択


③影部分を塗りました。場所によりブラシサイズは適宜変えていきます。窓枠の下の影も塗っておきます

03

窓枠の細かい部分もしっかり塗ります。こうした建物や家具のように硬く直線的で角の多いものは、細めの線ではっきりとしたハイライトを入れていくと見栄えがします。

①「鉛筆」ツールを選択　②ブラシサイズは「16」を選択

③描画色を選択

⑤ブラシサイズは「5」を選択　⑥描画色を選択



④レール部分を塗りました
⑦角部分にハイライトを塗りました

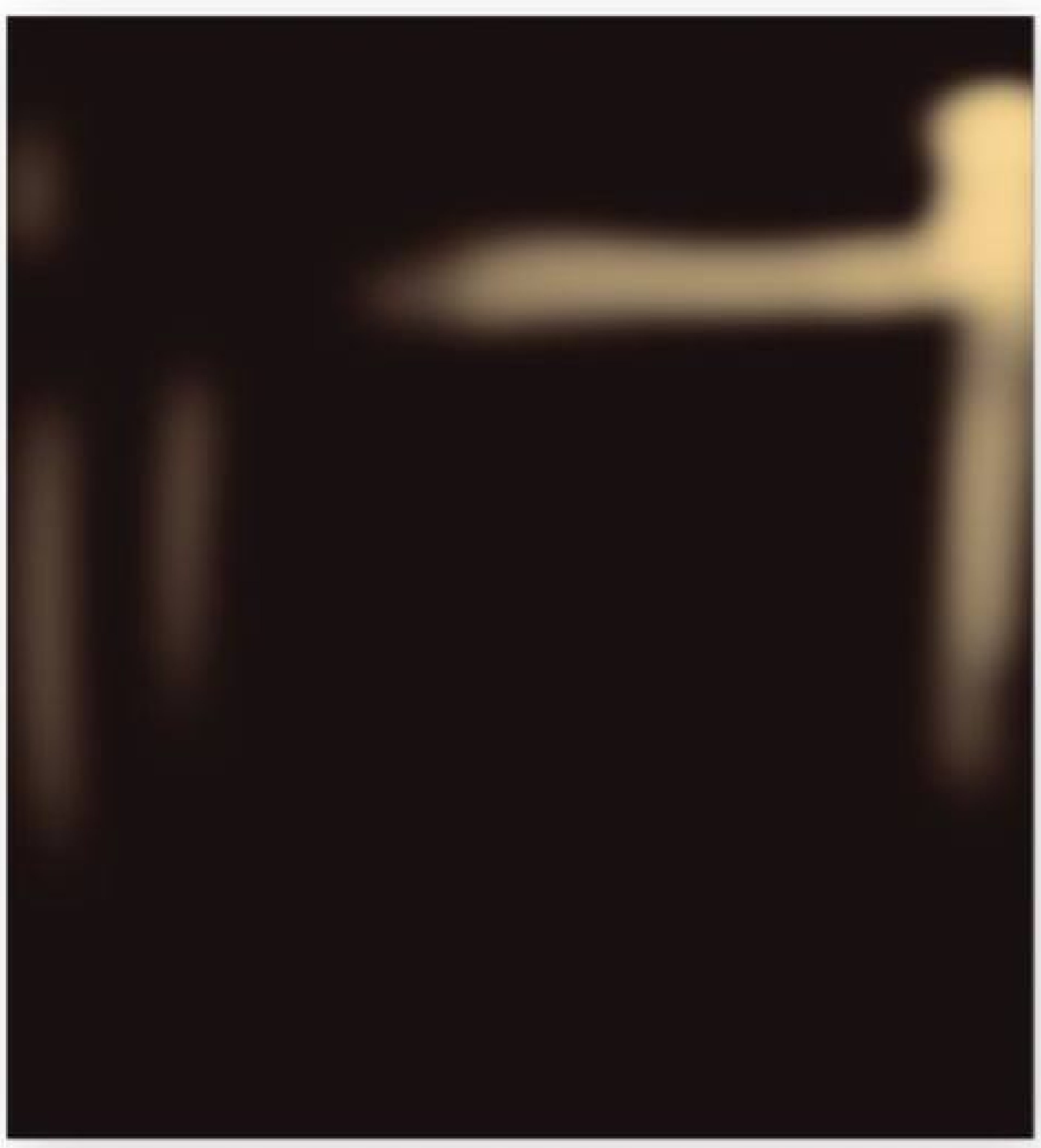
04

「窓枠」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作り、合成モードを「発光」にして日差しの反射を表現しました。



①「窓枠」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作成し、名前を「窓枠反射」としました

②「エアブラシ」ツールを選択　③描画色を選択



④大きめのブラシサイズの「エアブラシ」ツールで窓枠部分が日差しに反射している部分を描きました
※分かりやすいように、濃い色の背景色を置いています



⑤描き終わったら、合成モードを「発光」にし、不透明度を「23%」にして、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



⑥窓枠自体にも日差しの反射が加わりました

05

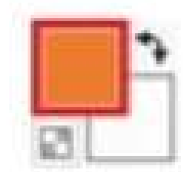
さらに画面全体にも日差しをかけるため、一番上に新規レイヤーを作り、合成モードを「スクリーン」にします。



①一番上に新規レイヤーを作成し、名前を「日差し2」としました



②「エアブラシ」ツールを選択



③描画色を選択



⑤塗り終わったら、合成モードを「スクリーン」にし、不透明度を「30%」にします



④右上から三角形状に日差しを塗りました



→



⑥「スクリーン」の効果で右上から、窓枠や棚など全体的にうっすらと日差しがかかっている様子が表現できました

肌の着彩

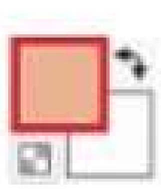
01 人物の塗りに入ります。まずは、肌を塗ります。方法はChapter.02で紹介した基本の塗り方と変わりません。着彩ラフを引き継いでいるのでおおまかな影はすでについていますが、薄めの色で馴染ませながら影をつけていきます。



①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「肌」レイヤーを選択します



②カスタムツール②「筆」を選択し、ブラシサイズは「65」にしました



③描画色を選択



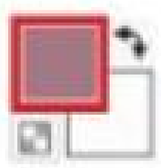


④前の2人の肌に薄めの色で影を塗りました

02 細かい影をつけていきます。口も同じレイヤー上で塗ってしまいます。



①カスタムツール③「筆2」を選択し、ブラシサイズは「15」にしました


②描画色を選択


③女の子の髪の毛の下の少し濃くて細かい影を塗りました。ブラシサイズと描画色を適宜変更し、口の中も塗りました

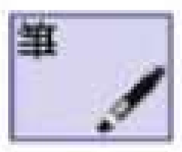

④女の子の手のガラス窓に接している部分は、一段濃い色で塗りました。また、細かい部分ですがカーディガンと手の平の間にできる影も描き込みました


⑤女の子の手の指先にも影を淡く塗りました


⑥男の子も同様に、髪の毛の下と首の影を塗りました


⑦男の子の右腕は、先に濃い影色で塗ってから、明るい部分を塗っています。左腕は下側にほんの少し濃い肌色で影をつけ、書類の下の手にも影色を塗りました

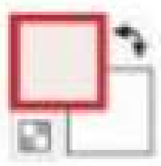
03 同じく「肌」レイヤー上で白目の部分を塗っていきます。白が浮かないよう、肌の色を馴染ませながら塗ります。



①カスタムツール②「筆」を選択



②ブラシサイズは「25」を選択


③描画色を選択



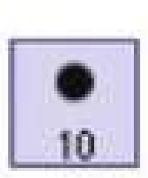


④白目部分を塗ります。真っ白だと浮いてしまうので、ここでも「スポイト」ツールで色を取りながら馴染ませています

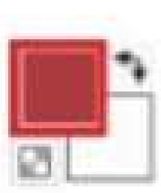
04 少し分かりずらいですが、目じりのあたりを赤に近い濃い色でなぞっています。

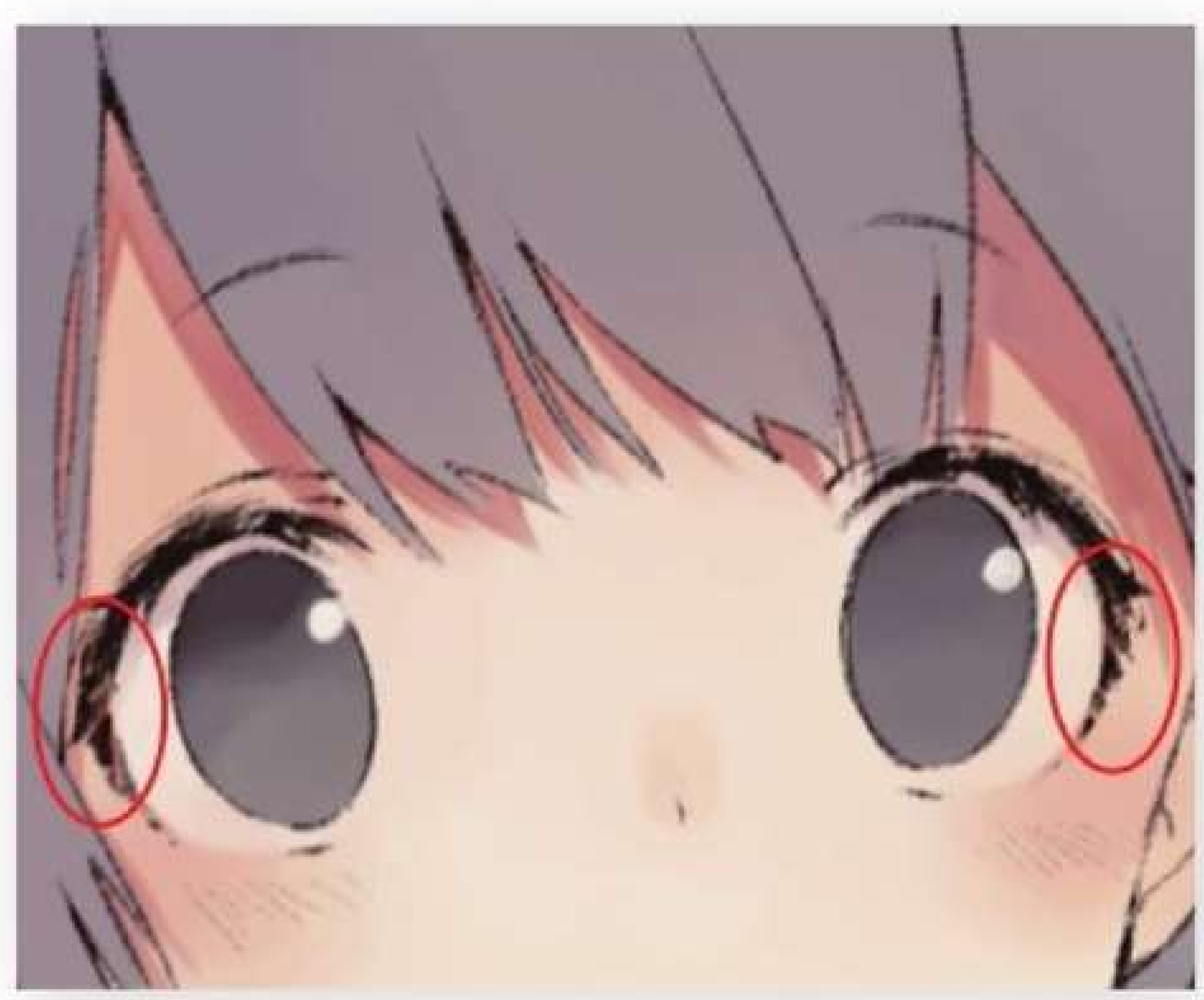


①カスタムツール③「筆2」を選択



②ブラシサイズは「10」を選択


③描画色を選択



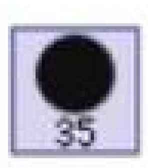
④目じり付近を赤系の色で塗りました

服と髪の着彩

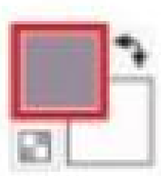
01 服を塗ります。服は、ほとんどカスタムツール①「筆」で塗っています。線画のポイントでも触れましたが、カーディガンは柔らかいので陰影にも曲線が多くなり、ブレザーなどは比較的直線的なしわができます。ポイントは線画に表れない凹凸を読み取ることでしょうか。なかなか難しいです。まずは、シャツから塗っていきます。なお、ブラシサイズなどは最初のものを記載しましたが都度変更しています。



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「35」を選択


④描画色を選択



①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「シャツ」レイヤーを選択します


⑤シャツの濃い色から取った描画色で影を塗りました。リボンの下の影のグラデーションは、カスタムツール②「筆」で馴染ませています。同じレイヤーの腕章も塗りました

02 続いて、カーディガンを塗ります。柔らかい曲線を意識します。



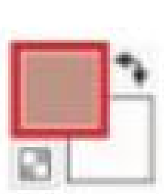
①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「カーディガン」レイヤーを選択します



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「30」を選択


④描画色を選択


⑤ブレザーの影になる部分に暗めの色を置き、しわを曲線多めに描き入れました


⑥ブレザーからのぞいたカーディガンの袖口付近にも影を塗り、しわを表現しました

03 続いて、リボンを塗ります。柄はひとまず気にせずに、陰影をつけます。



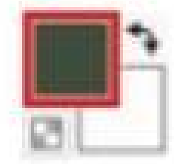
①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「リボン・ネクタイ」レイヤーを選択します



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「35」を選択



④描画色を選択



⑤④の描画色で影色を塗りました。「スポイト」ツールで適宜色を取って塗り、着彩ラフから引き継いだ色を整えていきます

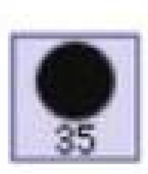
04 ブレザーを塗ります。日差しを受けて影になる部分に注意して濃淡を塗り分けます。最後にカーディガンのボタンも忘れずに塗っておきます。



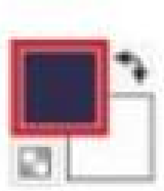
①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「ブレザー」レイヤーを選択します



②カスタムツール①「筆」を選択



③ブラシサイズは「35」を選択



④描画色を選択



⑤④の描画色で影色を塗りました。ここも適宜色を取って整えます。ブレザーの素材はカーディガンより硬めです。直線的なしわを表現しましょう

05 同様にして、男の子の服も塗っていきました。



本来は、レイヤー順に女の子と一緒に塗っていきます。今回は女の子をメインに解説したため、詳細は割愛しますが、同様に素材によってしわの表現を変え、着彩ラフから引き継いだ色を整えていきます

06 服が塗り終わったら髪の毛を塗っていきます。あまり毛束感が出すぎないよう、あっさりめに塗ります。



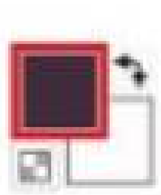
①「人物」レイヤーセットの中の「塗り(前2人」レイヤーセットで「髪等」レイヤーを選択します



②カスタムツール
②「筆」を選択



③ブラシサイズは「25」を選択



④描画色を選択



⑤前髪のラインに沿って、薄い色で影色を塗ってから、④の濃い描画色で頭のエッジと影を塗りました

07 軽く陰影をつけたら、新規レイヤーを作ってクリッピングし、ハイライトをざっくり描き込みます。



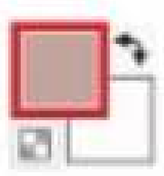
①「髪等」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます



②カスタムツール ③「筆2」を選択



③ブラシサイズは「50」を選択



④描画色を選択



⑤ハイライトをざっくりと描き込みました

08 さらにハイライトを加えて整えましょう。描画色は、同じ色を使用しました。



①「筆」ツールを選択



②「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「20」にしました

③ブラシ濃度を「88」に、テクスチャを「画用紙」、強さを「62」に、混色を「43」に設定しました



④頭のラインと髪の毛の流れに沿って、ハイライトを加えて整えました

09

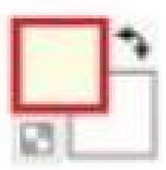
ハイライトレイヤーの上に新規レイヤーを増やし、オーバーレイを設定してハイライトの一部だけ明るくします。毛先の色も少し軽くしました。



①ハイライトを描き込んだレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「オーバーレイ」にします



②「エアブラシ」ツールを選択



③描画色を選択





④淡めの色でハイライトの上に明るさを足しました。毛先の色も塗り足しました

10

男の子は、毛束感強めですがキューティクル（ハイライト）はほぼ描きませんでした。





男の子も同じように淡い色で髪の毛の流れに沿って影を塗り、濃い色ではっきりとした毛束感を表現していきます。最後に頭のかたちに沿って、淡い黄色を馴染ませました

目の着彩

01 瞳を描いていきます。上から暗→明という風に色を置き、少し描き込みます。



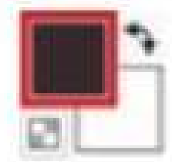
①「人物」レイヤーセットの中の「塗り（前2人」レイヤーセットに作っておいた瞳用のレイヤーを選択します



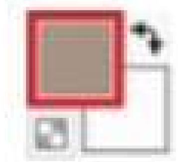
②カスタムツール②「筆」を選択



③ブラシサイズは「50」を選択



④描画色を選択して描画



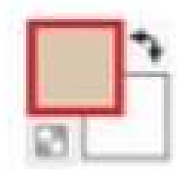
⑤描画色を選択して描画



⑥濃い色の描画色で、ざっくりと瞳を塗ってから明るめの色を置いていき、中央に瞳孔を描き入れました



⑦カスタムツール③「筆2」を選択し、ブラシサイズは「15」にしました



⑧描画色を選択



⑨淡めの描画色で、光彩を少し描き入れました。また、瞳孔のフチを濃いめの描画色で縁取っています

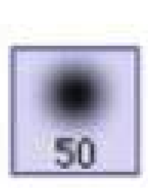
02 新規レイヤーを瞳用レイヤーの上に増やし、オーバーレイを設定して色味を足します。



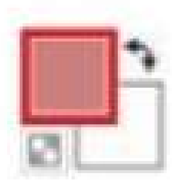
①瞳用のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「オーバーレイ」にします



②「エアブラシ」ツールを選択

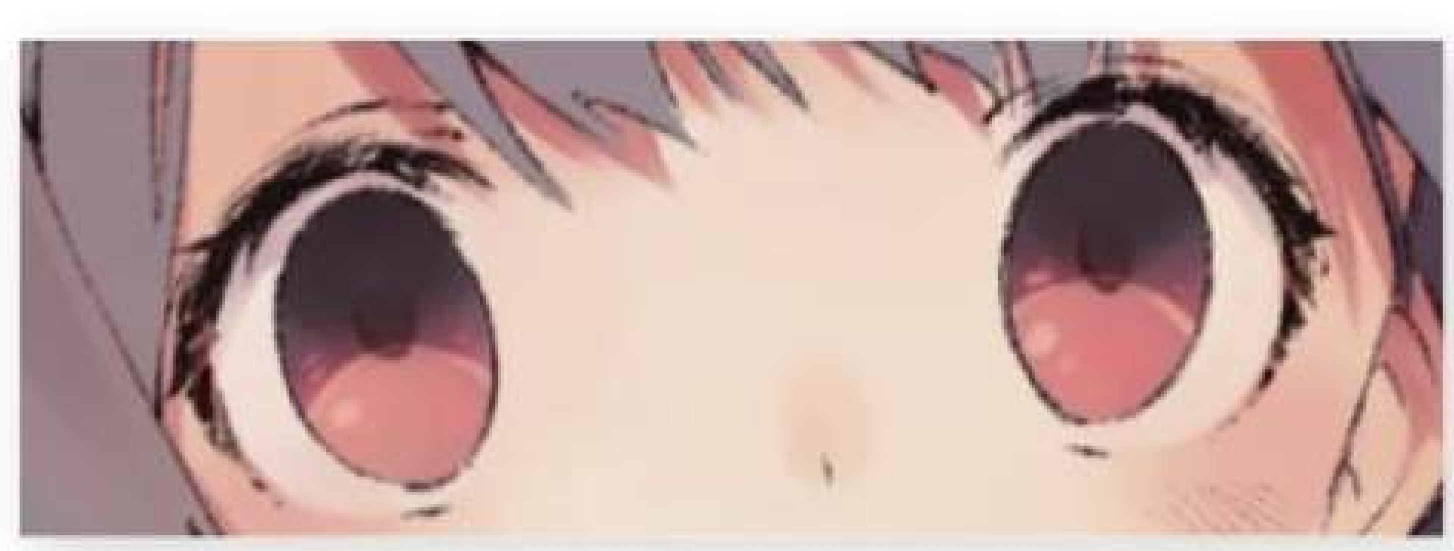


③ブラシサイズは「50」を選択



④描画色を選択





⑤瞳の下のほうに色を乗せました

03

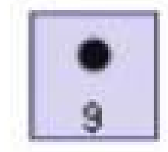
瞳のハイライトも描き入れましょう。ハイライトは、線画にかぶせるので線画レイヤーの上に新規レイヤーを作って配置します。



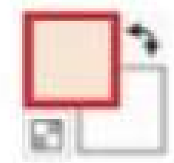
①「人物」レイヤーセットの中の「線画」レイヤーセットの上に新規レイヤーを作成し、名前を「目ハイライト」としました



②カスタムツール③「筆2」を選択



③ブラシサイズは「9」を選択



④描画色を選択



⑤瞳にハイライトを加えました

04

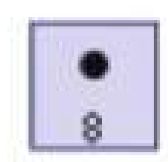
さらに目元の線画の色を変更します。線画レイヤーは不透明度保護の状態で、目じりに向かって肌色に馴染ませるように赤みを入れます。また、全体のバランスを見て瞳の色を少しだけ薄めにしました。



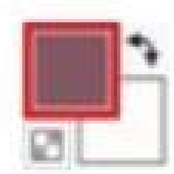
①「人物」レイヤーセットの中の「線画」ー「人物1」レイヤーセットの中の「顔」レイヤーを選択し、「不透明度保護」にチェックを入れました



②カスタムツール③「筆2」を選択



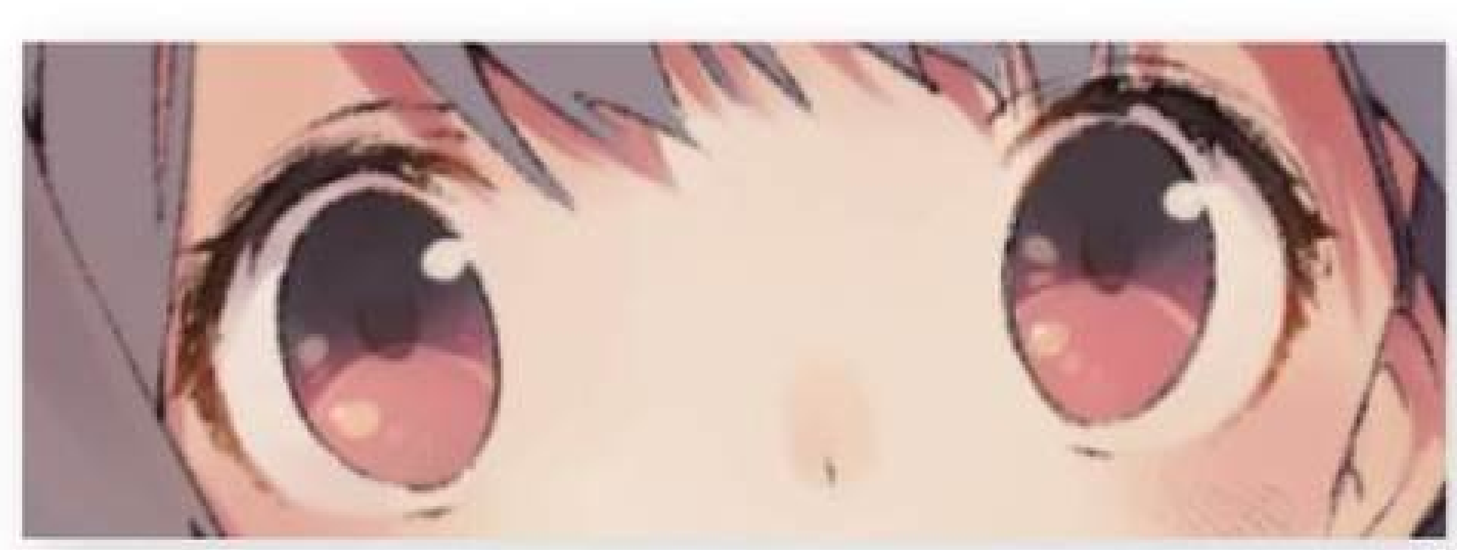
③ブラシサイズは「8」を選択



④描画色を選択して描画



⑤瞳用のレイヤーを選択して、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を選び、パネルで「明度」の数値を上げて瞳の色を調整します



⑥目元の線画の色を変更しました

05 男の子は、少し遠い位置にいるので ざっくりと塗りました。



→



①ここも手順は、女の子と同様です。上から下へ、濃い色から明るい色を置いたら、瞳孔とハイライトを塗ります



②腕章に白いラインを入れました。前の2人については、あとはリボンやネクタイ、ズボンの柄など細かい部分を残すのみとなりました

リボン・制服の柄入れとその他のキャラクターの着彩

01 まず、リボンとネクタイに柄を描きます。「リボン・ネクタイ」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、クリッピングしておきます。

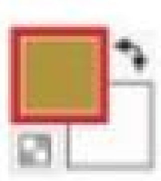


③「筆」ツールを選択



④「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「9」にしました

⑤ブラシ濃度を「88」に、テクスチャを「画用紙」、強さを「62」に、混色を「43」に設定しました



⑥描画色を選択



②画材効果で「水彩境界」を選び、幅を「2」、強さを「73」にします

①「人物」レイヤーセットの中の「塗り（前2人」レイヤーセットにある「リボン・ネクタイ」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます



→





→

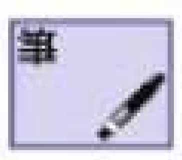


⑦それぞれのリボンとネクタイに柄を描き入れました。「画材効果」を加えたため、柄にフチどりができています

02 クリッピングしたレイヤーを不透明度保護して、ベースの陰影に合わせて塗ります。



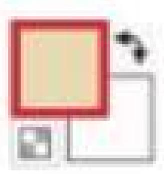
①クリッピングしたレイヤーを選択し「不透明度保護」にチェックを入れます



②カスタムツール
②「筆」を選択



③ブラシサイズは「25」を選択



④描画色を選択



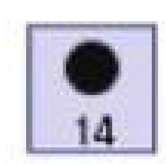


⑤ベースが明るい色のラインには、明るい描画色を塗り濃淡をつけました

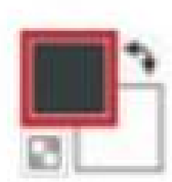
03 さらにラインを追加します。新規でレイヤーを作ったら、同様にクリッピングし画材効果も設定して描きます。そのあとで、不透明度保護にしてベースの陰影に合わせて色を塗ります。



①「筆」ツールを選択



②ブラシサイズは「14」を選択し、その他の設定は、手順1と同様にします



③描画色を選択





④黄色いラインを挟むように描き、レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れてから、明るい部分を手順2と同じ筆で塗っていきます



⑤最後に不透明度を少し下げました

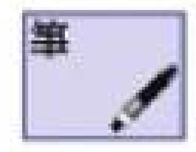
04

リボン・ネクタイと同様の工程で制服のズボン・スカートにも柄を入れました。これで前の2人の着彩はほぼ完成です。

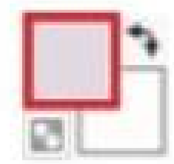


②画材効果で「水彩境界」を選び、幅を「2」、強さを「100」にします。合成モードは「乗算」にしました

①「人物」レイヤーセットの中の「塗り（前2人」レイヤーセットにある「髪等」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます



③「筆」ツールを選択します。設定は、手順1と同様ですが、粗めのラインにするため、テクスチャの選択で「画用紙」の「強さ」の数値を上げています



④描画色を選択



⑤リボン・ネクタイと同様にラインを描きました

05

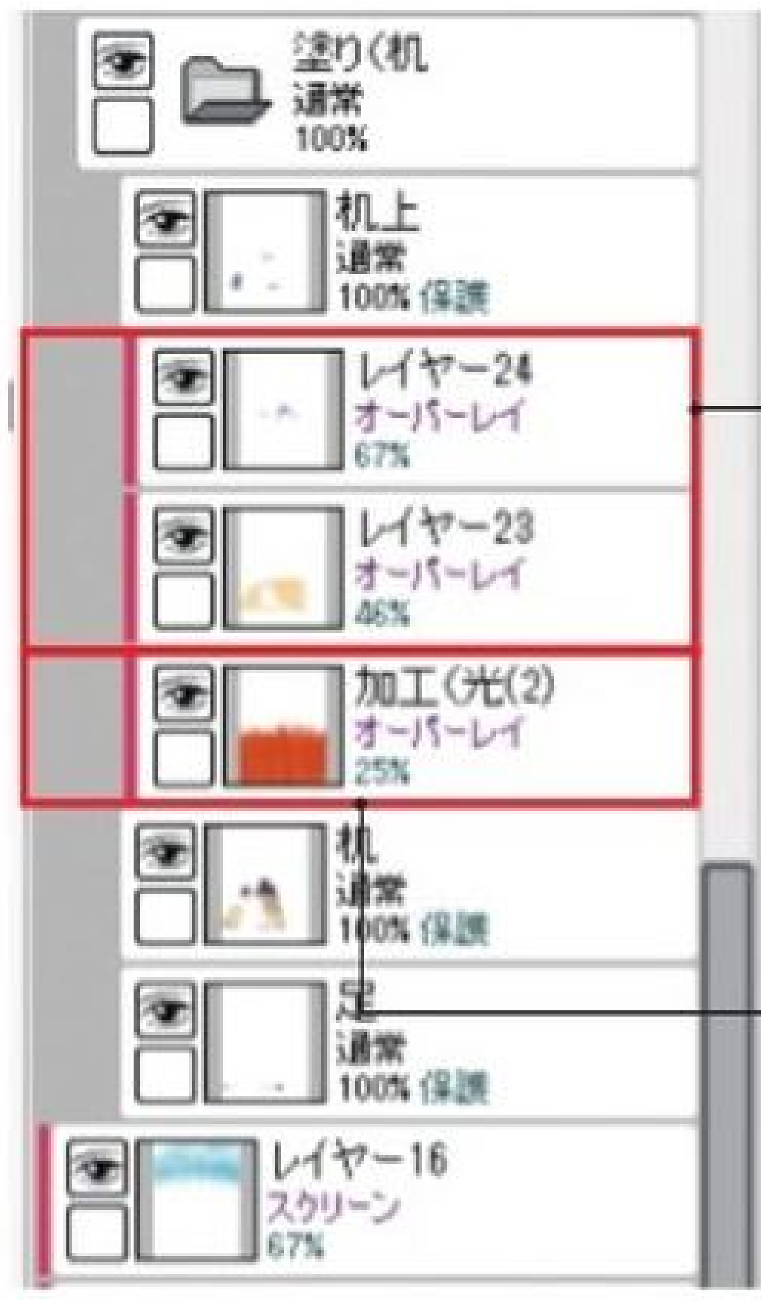
奥の3人も塗りました。距離がある奥の3人はコントラストも抑えめでかなりシンプルな塗りになっています。



影の中にいる3人ですが、人物として存在感を保ちたいのであまり色味が暗くなりすぎないよう、意識して塗りました

机・椅子の着彩

01 机は、オーバーレイを使ってもう少し色味と奥行き感の調整を行ってから、軽く全体を馴染ませます。

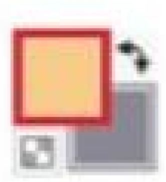


②新規レイヤーを2つ増やして、合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を「67%」と「46%」に設定しました。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました

①背景の上に移動させていた「加工（光」レイヤーを「机」レイヤーの上にコピーし、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



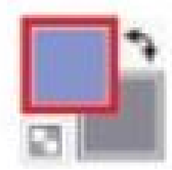
③「エアブラシ」ツールを選択



④描画色を選択



⑤大きめのブラシサイズで机の上に明るさを足しました。このレイヤーは不透明度「46%」です



⑥描画色を選択

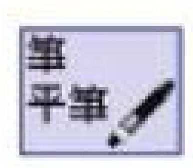


⑦奥行き感がほしいところに暗めの色を描き入れました。このレイヤーは不透明度「67%」です

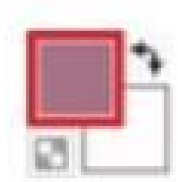
02 男の子の腕などの影を描き足していきます。ここは形を調整しながら描きたかったので新規レイヤーを作り、薄めの色で影の形を決めて上から濃い色を重ねます。



①「机」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



②カスタムツール①「筆」を選択し、ブラシサイズは「45」にしました



③描画色を選択



④薄めの色で影を描きました



⑤同じ筆でブラシサイズは「60」を選択



⑥描画色を選択



⑦濃い色を影に重ねました

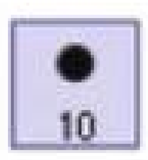
03 机の上の小物は細かいので色ごとにレイヤーを分けたりせず、そのまま塗り重ねます。



①「机上」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択



③ブラシサイズは「10」を選択し、描画色は適宜選択しました





④小物の色を塗りました

04 椅子のパイプ部分はハイライトを強めに描き入れます。



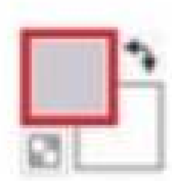
①「椅子②」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択



③ブラシサイズは「25」を選択



④描画色を選択





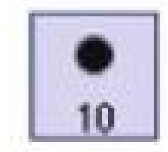
⑤パイプの光る部分にハイライトを描き入れました

背景の着彩

01 背景を塗っていきます。一番奥のダンボールは、ある程度描き込みが終わったら「投げ縄」ツールで1箇所を選択し、少しだけ色味を変えるとリアリティが出る気がします。



②「鉛筆」ツールを選択



③ブラシサイズは「10」を選択


⑤「投げ縄」ツールを選択しました



①「棚その他①」レイヤーを選択しました


④「スポイト」ツールで色を取り、影とハイライトを塗りました


⑥ダンボールをひとつだけ「投げ縄」ツールで囲みました


⑦「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」で色味を濃くしました

02 棚の中も描きます。線画などは描かず、塗り用のブラシでそのまま棚の中身をざっくり描いてしまいます。



①「棚その他②」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます



②「筆」ツールを選択



③「ブラシサイズスライダの倍率の指定」で「×5.0」を選択し、ブラシサイズを「14」にしました

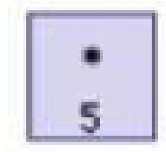
④ブラシ濃度を「88」に、テクスチャを「画用紙」、強さを「62」に、混色を「43」に設定しました


⑤棚の中に本やファイルが入っている様子を描きました

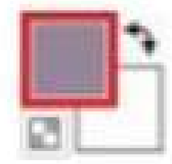
03 引き戸の下の通風口部分は、直線を引いたのみですが、濃淡で描くとそれらしく見えます。



②「鉛筆」ツールを選択



③ブラシサイズは「5」を選択



④描画色を選択



①「壁面・床」レイヤーを選択しました



⑤直線を引いて通風口部分を描きました

04 気になる部分を少しずつ調整・加筆して着彩作業もほぼ完了です。



塗りもれがないか確認しつつ、ディテールとして小物の用紙にラクガキを加えたり、合成レイヤーの不透明度を調整したりして、全体を確認しました



仕上げ・調整

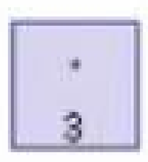
01 雨上がりの設定なので、窓枠に水滴を追加します。細い線ではっきり描きたかったのでデフォルトの「鉛筆」ツールを使っています。



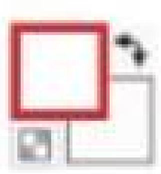
①「窓枠反射」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、名前を「水滴」としました



②「鉛筆」ツールを選択



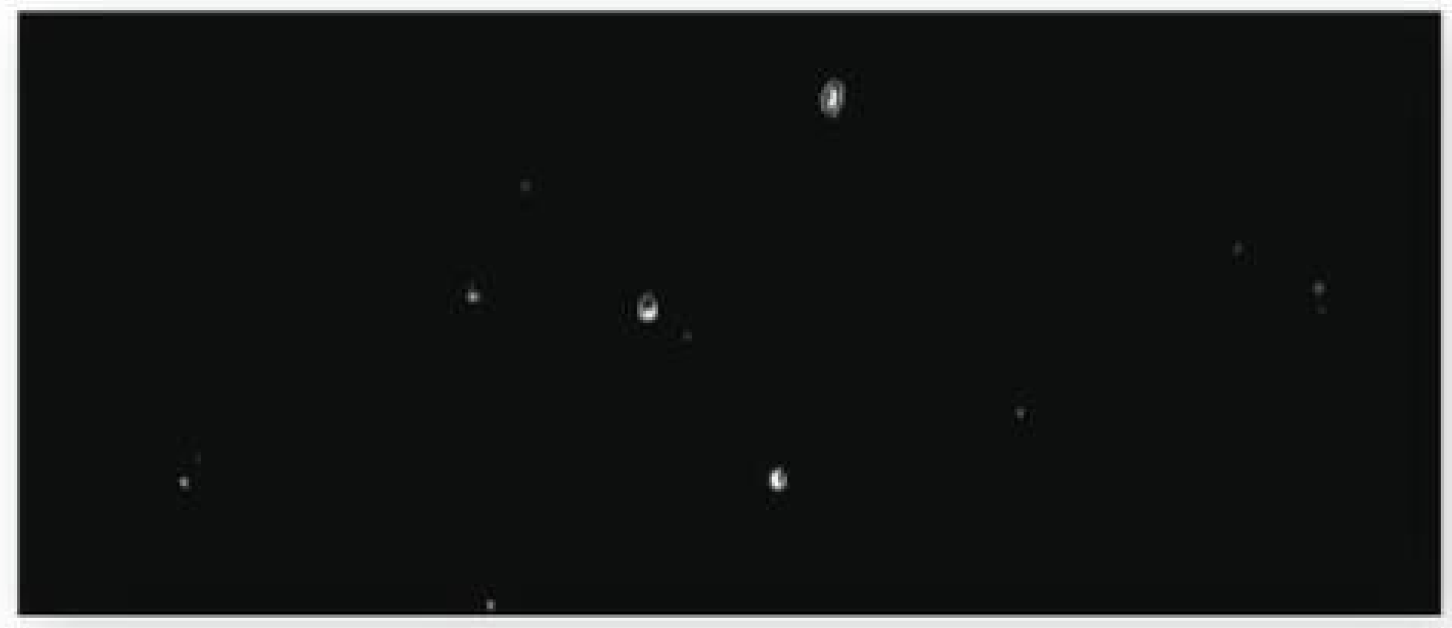
③ブラシサイズは「3」を選択



④描画色を選択



⑤ところどころ水滴を散らして描きました





⑥光る水滴をいくつか作りたかったため、「水滴」レイヤーの上にさらに新規レイヤーを作り、一部に「エアブラシ」ツールで図のように塗りました。上の図が水滴のみ、下の図が今回塗ったものです

※分かりやすいように濃い色の背景色を置いています



⑦描き終わったら、合成モードを「発光」にし、不透明度を「11%」に設定しました

02 CLIP STUDIO PAINTに移動して、腕章の文字入れをするための素材を用意します。方法としては、文字の素材が欲しいだけなので、先ほどまでの作業データをSAI上でjpgに書き出し、それをCLIP STUDIO PAINTにアタリとして読み込んで文字部分を作成します。作成した文字部分を別レイヤーにした状態でpsdで保存します。



「ファイル」メニュー→「指定のファイル形式で出力」→「.jpg（JPEG）」を選択します

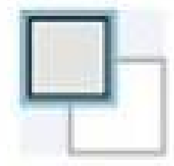
03 書き出したjpgファイルをCLIP STUDIO PAINTで読み込み、「テキスト」ツールで素材となる文字を打ち込んで、好きな色、フォントを選びます。



①「テキスト」ツールを選択



②サブツールパレットで「テキスト」を選択後、ツールプロパティパレットでフォントなどを設定します

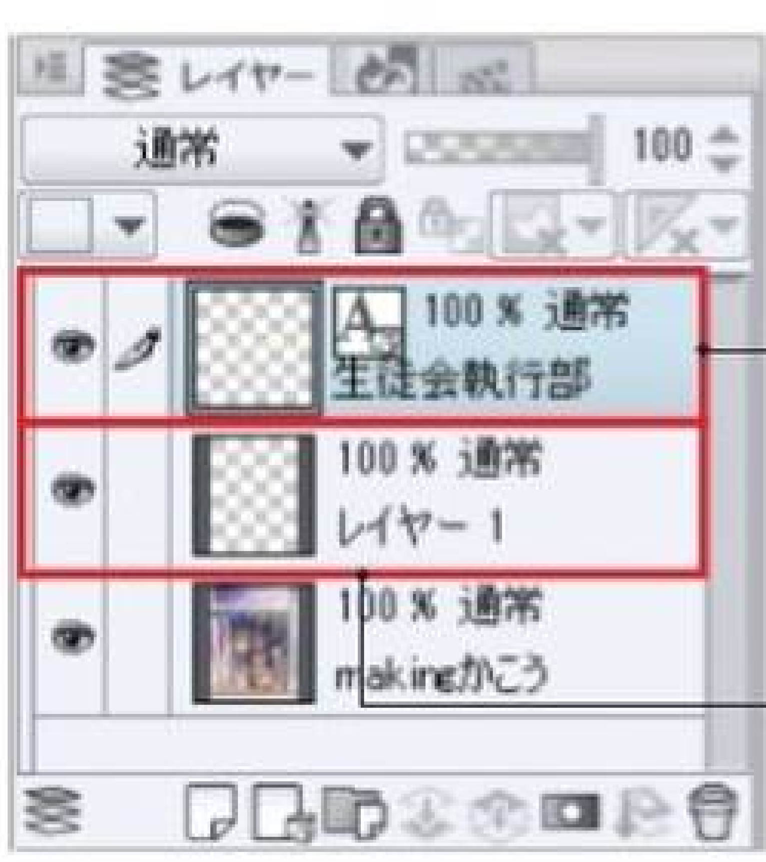


③白っぽい描画色を選択しました



④男の子の腕章の文字を先に作ります。通常レイヤーに変換後、位置とサイズを修正するため、腕章より小さすぎないサイズで作成します

04 テキストレイヤーから通常レイヤーに変換するため新規の通常レイヤーと結合します。腕章をつけているのは3人なので、複製して同レイヤーを3つにし、psdで保存します。



②「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択します

①「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーを作成しました



④「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」などで合計3枚の同じレイヤーを作成しました

③テキストレイヤーと通常レイヤーを結合しました

05

作成した文字をだいたいの位置まで移動し、向きを合わせたら「編集」メニュー→「変形」→「メッシュ変形」から腕章の丸みに合わせて調整していきます。残り2人分の腕章にも同じように文字の形を合わせておきます。



①テキストの位置と向きを合わせました



②レイヤーを選択し、「メッシュ変形」を選択します



③メッシュ変形を使って腕章に合うように変形させます

06

SAIに戻り、もとのデータを開いて先ほど作った文字素材をコピーし、腕章の色レイヤーの上に貼り付けて、クリッピングします。色なども調整し、残りの2人についても同様の作業をします。



②色などを調整して男の子の腕章が完成です



①腕章が描かれている「髪等」レイヤーの上に作成した文字素材を貼り付け「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れました



③残りの2人についても腕章を完成させました

07 イラストに質感を出すためにテクスチャを使います。あまり印象を変えすぎないように、使うのは背景と窓枠の2箇所にします。ざらっとした古紙のようなテクスチャを「背景」レイヤーセットの上に貼り付けます。



①「背景」レイヤーセットの上にテクスチャを貼り付け、不透明度を調整します



②貼り付けたテクスチャです



③不透明度が「48%」の状態です。背景の上にもやがかかったようになりました

08 テクスチャの合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度は「25%」まで下げました。窓枠部分にも同様の作業をしました。テクスチャは、自分で素材になりそうなものを撮影・スキャンしたり、フリーで使用できるものを探して使用します。イラストに様々な質感を表現することができるので、いろいろと探してみてください。



①合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を下げました。黄色みは抜けて空気感が表現できました



②「窓枠反射」レイヤーの上にテクスチャを貼り付け、合成モードを「オーバーレイ」にし、不透明度を「18%」に設定しました。加えて「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、窓枠のみに反映されるようにします



③窓枠用に貼り付けたテクスチャです。不透明度を下げ、オーバーレイを設定したため、明るい部分ではなく、暗い部分で確認すると効果が分かりやすいです

09

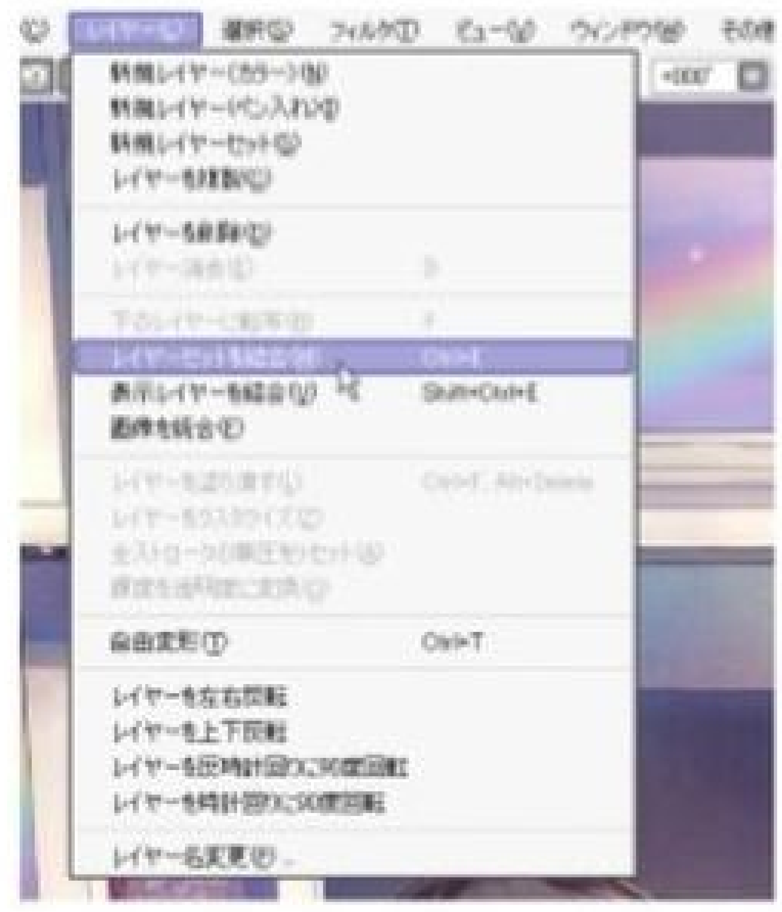
最後に立体感を加えてみましょう。CLIP STUDIO PAINTに移動し、窓枠の上部を少しだけぼかします。ぼかしの加工は線と色のレイヤーを結合した状態で行うので、「窓枠」レイヤーセットはSAI上で結合して1枚にしておきます。描画部分が選択範囲になる「選択ペン」で窓枠上部を選択し、ぼかします。



②CLIP STUDIO PAINTでデータを開いたら、「選択範囲」ツールを選択しました



③サブツールパレットで「選択ペン」を選択後、ツールプロパティパレットでブラシサイズを大きめに設定しました



①「窓枠」レイヤーセットを選択し、SAIの「レイヤー」メニュー→「レイヤーセットを結合」を選択し、結合してから、psd形式でファイルを保存します



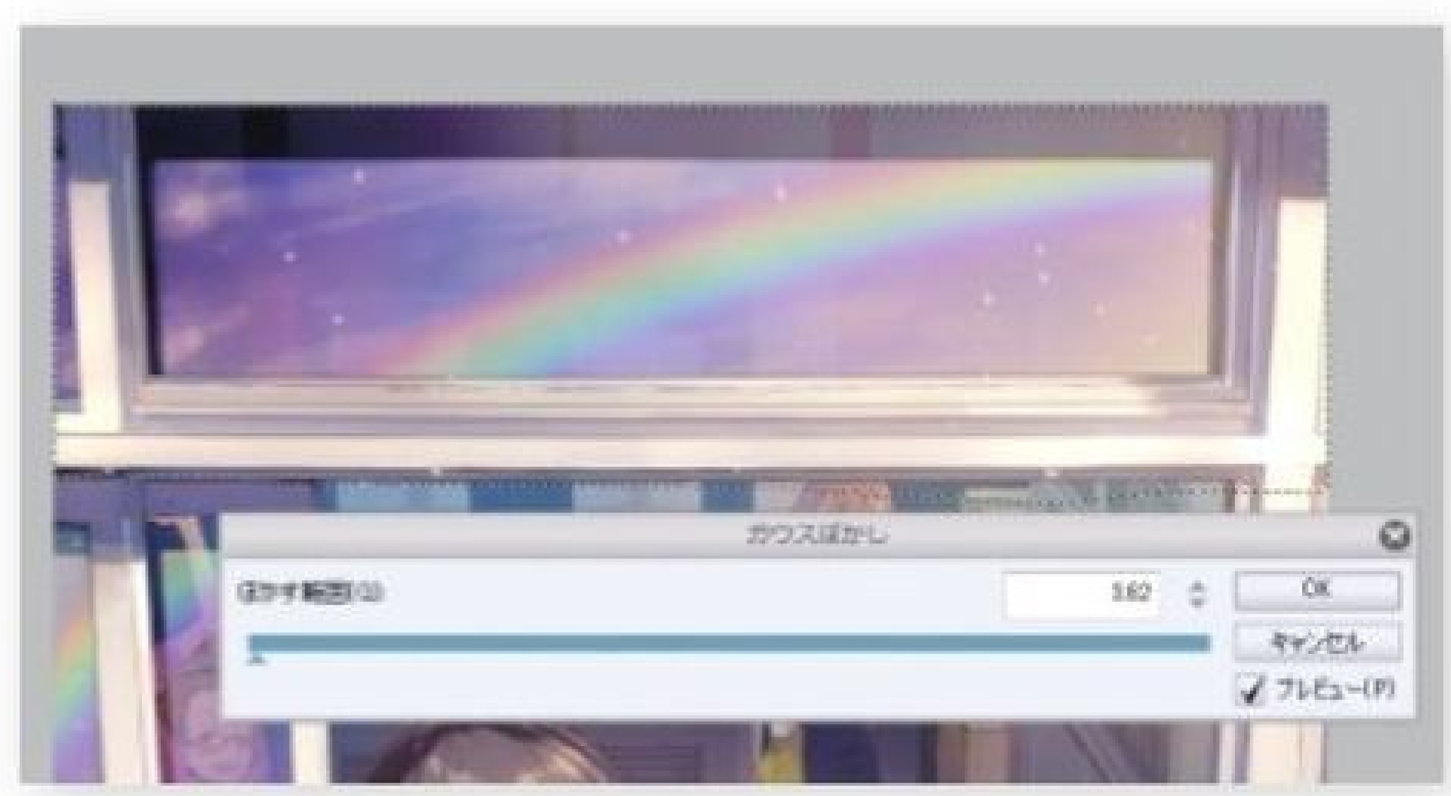
④「窓枠」レイヤーを選択して、図のような範囲を描画して選択したら、「フィルタ」メニュー→「ぼかし」→「ガウスぼかし」でぼかしました

10

上部に向かって少しずつ選択範囲を狭めていき、何度かぼかしを重ねていきます。数値は「3〜6」あたりで少しずつ増やしていきました。



加工が終わった部分を拡大したところです





何度かぼかしを重ねて、窓枠へのぼかし加工は完了です

11 全体を見て気になるところを調整したら完成です！
ありがとうございました。



Chapter. 04

カラー＆線画ギャラリー



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by


9876



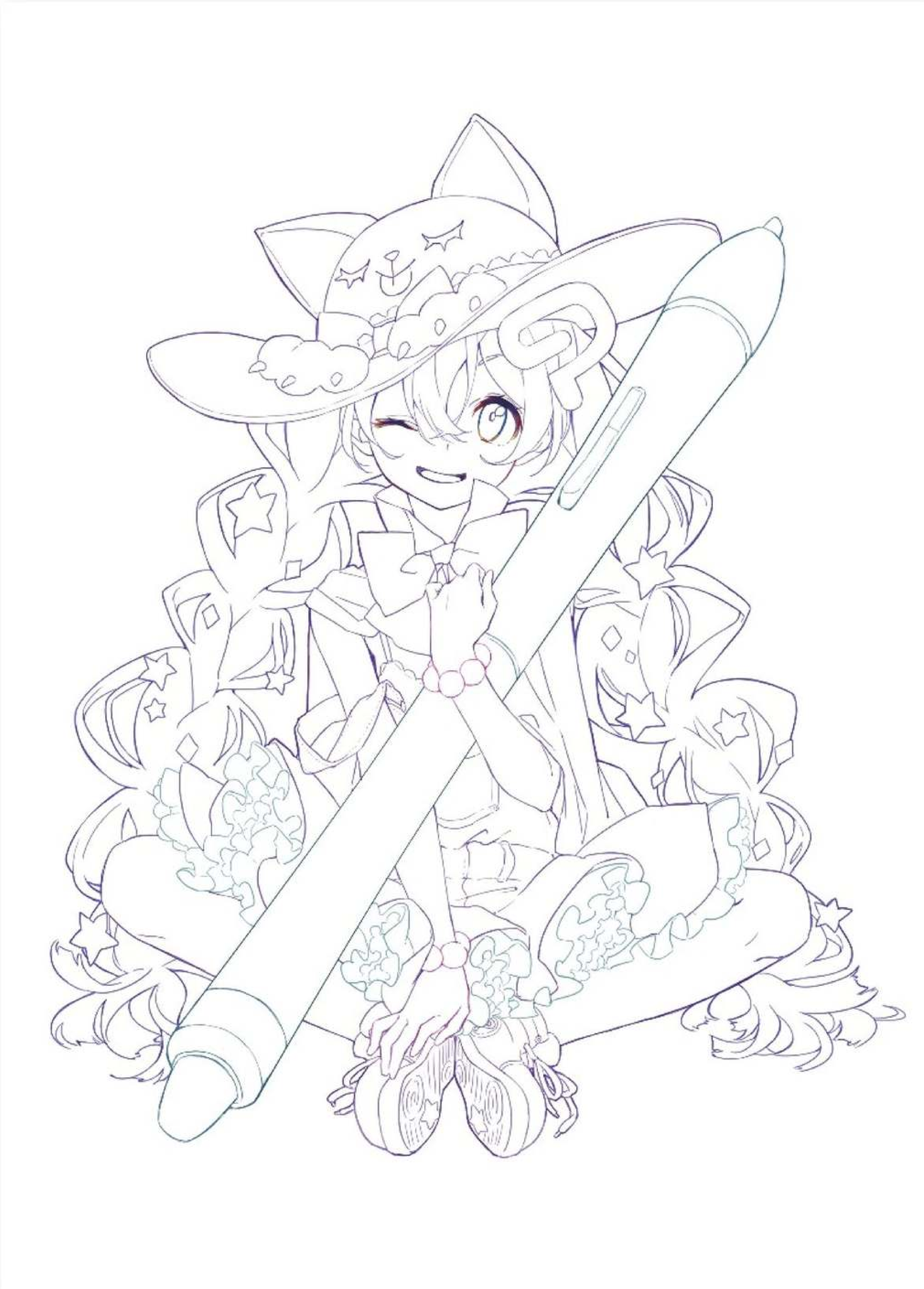












CLIP STUDIO PAINT プロモーション用イラスト





『二度めの夏、二度と会えない君』 著：赤城大空（小学館「ガガガ文庫」刊）


CG ILLUSTRATION TECHNIQUE

あとがき

私は人を描くのが好きです。なので、はじめは人物をたくさん描きました。描いていくうちにその人物の状況や心情などをより深く表現するために、背景が必要になってきました。空が必要なら空を、木を、乗り物を、建物を、部屋の中を・・・というようにひとつひとつ、地道に描けるようになっていきます。描いたことのないものが突然描けるということはありません。

私自身まだまだうまく描けないもの、描いたことのないものがたくさんあります。本当に気が遠くなってしまいそうになりますが、それでも目の前ことからコツコツと取り組むことが経験の蓄積になります。その経験が画力につながります。

本書を見て「こんなの描けない」「難しそうだ」と感じた方がいるかどうかはわかりませんが、少なくとも絵を描き始めた6～7年前の自分がこれを見たら、そう言ったと思います。とにかくたくさん描いて、完成させて、それを継続させましょう。

デジタルでのイラスト制作はとても便利です。何度でも描き直したり位置を調整したり、簡単にできます。ただ、その分絵を描く感覚（絵心というべきでしょうか）が鈍くなると感じることがあります。いつも位置の調整や加工に頼っていると、いざアナログで紙とペンで絵を描くときにうまく描けない・・という経験がよくありました。日ごろからアナログで絵を描く機会を増やすようにすることも大事だと思います。

と、偉そうに長々と語ってしまいましたが、プロとして活動をさせていただいている今でも日々試行錯誤と反省、勉強の繰り返しです。そんな私のイラストを気にかけてこの本を手に取ってくださり、ここまで読んでいただいた方に心より感謝を申し上げます。

ひとつでも多くイラスト上達のお手伝いができていることを願っております。

2015年3月　ぶーた

Profile

ぶーた（booota）

北海道出身、東京都在住のイラストレーター。
ライトノベルの挿絵やソーシャルゲームのイラスト、CDジャケット等々…
色々と描かせていただいております。
ガガガ文庫『二度めの夏、二度と会えない君』挿絵、
講談社ラノベ文庫『ユア・マイ・ヒーロー』挿絵など。

Let's Make ★ Character【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック vol.8

2015年3月23日　初版第1刷発行

［イラスト&解説］ぶーた

［デザイン・DTP］Happy and Happy（甲谷 一 / 秦泉寺 眞妃）

［編集］松山 知世、片元 真理

［発行人］籔内 康一

［発行所］
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511 e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp/

［印刷］日経印刷株式会社

ISBN978-4-86100-942-6
Printed in Japan